VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N° 7
MARS-AVRIL 1996
39 FF - 285 FB

EN GARDE !

Règle de capes et d'épées

JEU FIGURINES

LES « YANKIS » A MEXICO

La guerre américano-mexicaine de 1846

JEU VIDEO

CAESAR II

Reconstruire Rome...

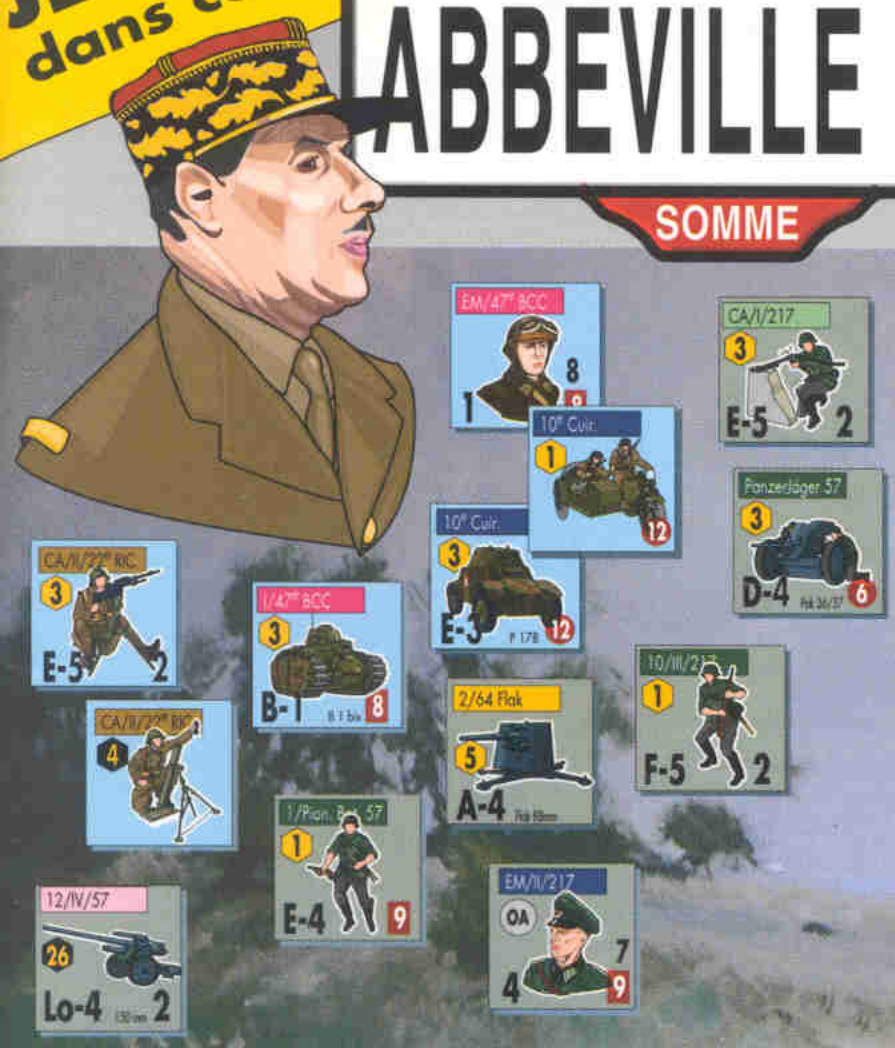
JEU HEXAGONES

JEU COMPLET dans ce numéro

N 28

ABBEVILLE 1940

SOMME

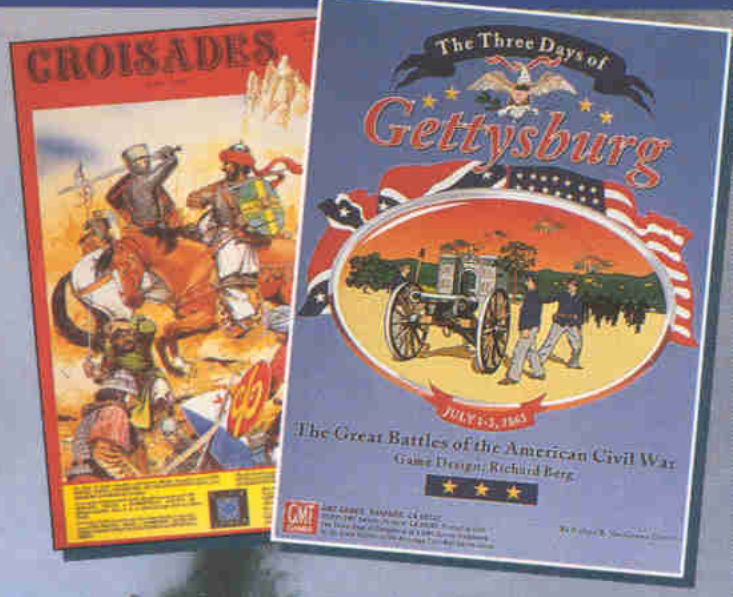


CROISADES

Jouer l'armée byzantine

GETTYSBURG

Une simulation ambitieuse



M 3360 - 7 - 39,00 F-RD

EDITORIAL

VaeVictis à cent pour cent

Et le gagnant est… Austerlitz ! Je veux bien sûr parler de notre questionnaire sur les jeux publiés dans *VaeVictis*. Vous avez été près de 1 000 à nous répondre, pour nous donner votre point de vue sur les jeux publiés, vos propositions de sujets et vos idées, complétant souvent le tout avec des pages entières de commentaires ! Votre jeu préféré pour l'année 1995 est donc la plus belle victoire de l'Empereur, publiée dans le numéro 2. Ce n'est pas vraiment une surprise, l'épopée impériale étant une des périodes les plus passionnantes de notre histoire. Pourtant, *Austerlitz 1805* est aussi l'un des jeux les plus complexes que nous ayons publiés, mais plus de 90 % d'entre vous considèrent néanmoins que les jeux de *VaeVictis* sont *équilibrés et agréables*.

Si 45 % des lecteurs ont voté pour Austerlitz, Fontenoy n'est pas loin derrière, avec 43 % des voix. Une conclusion s'impose, les thèmes classiques ont la cote, ce qui est plutôt une surprise, les deux jeux sur la Seconde guerre mondiale étant en retrait (*Tunisie* rassemble 30 % des voix, *Moscou* 35 %). Enfin, *Bélisaire*, avec 27 % de voix favorables, se retrouve dernier mais il est vrai que Byzance est un sujet exotique et le jeu lui-même, avec son système de zones, sort des sentiers battus.

Il convient aussi de parler de vos propositions, qui n'ont pas manqué. Les principaux sujets « non encore traités » que vous souhaiteriez voir aborder peuvent être rassemblés en quatre groupes : l'Antiquité (Alexandre le Grand, la Gaule), le Moyen-Age (les Croisades, la guerre de Cent ans), la guerre de Sécession, et enfin les guerres presque contemporaines (le Vietnam, la Corée). Bien évidemment, de nombreux autres sujets sont évoqués : citons les guerre de Vendée, la bataille navale de Lépante, la guerre de 1870, les invasions mongoles ou la guerre de Sept ans. De quoi nous inspirer pour de longues années ! En fait, toutes ces propositions sont conformes à notre souci de diversification même si, les résultats le montrent, les thèmes classiques sont toujours appréciés en priorité. L'année 1996 va, en tout cas, combler les attentes d'un très grand nombre de lecteurs puisque les quatre principales périodes « non encore traitées » feront chacune l'objet d'un jeu en encart !

Des lecteurs heureux

Les autres résultats de ce questionnaire révèlent bien des surprises. Tout d'abord, et c'est une *très* bonne nouvelle, 21 % d'entre vous n'avaient jamais pratiqué le jeu d'histoire avant de découvrir *VaeVictis !* Voilà la démonstration éclatante des potentialités de ce loisir et de l'impact d'un magazine de grande diffusion. Dans notre sondage du premier numéro, à peine 5 % d'entre vous déclaraient découvrir le jeu d'histoire. Les chiffres parlent d'eux-mêmes : c'est un succès, attesté également par l'activité grandissante des clubs. Autre chiffre intéressant, plus de 90 % d'entre vous découpent effectivement la revue pour jouer. Cette facilité à jouer immédiatement, qui est le secret de la réussite de *VaeVictis*, explique probablement la conversion de tant de lecteurs. Profitons-en pour saluer avec déférence nos lecteurs d'élite, ceux qui n'hésitent pas à acheter deux revues pour n'en découper qu'une (ils forment 7 % de notre lectorat, les braves des braves).

Enfin, les possibilités de variations sur le thème du jeu ont recueilli des opinions partagées. 60 % d'entre vous souhaitent s'en tenir à des jeux sur hexagones classiques mais 35 % envisagent avec sérénité des jeux stratégiques, sur zones. De manière moins tranchée, 40 % souhaitent trouver uniquement des jeux sur carte, mais autant accepteraient des jeux avec cartes à jouer, un peu moins des jeux de plateau. Finalement, et c'est la dernière surprise de ce sondage, un peu plus de 40 % d'entre vous souhaitent vivement voir apparaître des jeux sur support informatique, même si cette dernière possibilité soulève quelques sévères levées de bouclier. Soyons clair, jamais *VaeVictis* ne fera l'impasse de son jeu en encart classique — c'est sa raison d'être — pour un jeu informatique.

Vous n'avez pas mâché votre peine pour nous écrire et, soyez-en convaincus, *tous* vos courriers, *toutes* vos notes, ont été lus avec la plus grande attention. De nombreuses lettres méritent d'ailleurs des réponses, qui ne manqueront pas de venir dans nos prochains *Courriers des lecteurs*. Terminons maintenant avec le mot qui nous a le plus touché, même s'il n'est pas adressé directement par un de nos lecteurs : « *si j'en juge aux heures que mon fils de 11 ans passe à lire votre journal, il ne fait pas de doute que* VaeVictis *doit être passionnant* », signé : la maman de Thiébaut. Nostalgie de l'enfance quand, dans le cadre protégé de la chambre, nous devenions Alexandre ou Bonaparte. N'est-ce pas là la vraie magie du jeu d'histoire ?

Théophile Monnier

En partie basse de couverture :
Le colonel de Gaulle aux renseignements durant la bataille d'Abbeville, à côté de sa Vivastella de commandement. Au premier plan, un char léger Renault R 35. On notera que, dans ce tableau comme dans nos pions, Charles de Gaulle est représenté en tenue de général. En réalité, il ne reçut ses deux étoiles qu'après sa participation à la bataille d'Abbeville, à la veille d'entrer au dernier gouvernement de Paul Reynaud le 6 juin 1940. *(Aquarelle d'Albert Brenet, collection Henri de Wailly)*

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

EN ROUTE POUR UNE SECONDE ANNEE…

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : (1) 40. 21. 18. 20 – Fax : 47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***
Pour 6 N^os^ (à partir du N° 8) ❒ 195 F (France) ❒ 235 F (autres pays)

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**
❒N° 1 ❒N° 2 ❒N° 3 ❒N° 4 ❒N° 5 ❒N° 6 ❒N° 7 **39 F chaque .... FF**

● **Ci-joint mon règlement de ..... FF**

par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| *mois année* **Signature :**

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

.....

.....

Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou sii vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❑ Recherche de partenaires
❑ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❑ Clubs et associations
❑ Divers
❑ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

50 F
la petite annonce si vous n'êtes pas abonné

RICHARD BERG, le maître des jeux

DEPUIS plusieurs années, Richard Berg est considéré comme le plus prolifique et le plus brillant des concepteurs de jeu d'histoire. Ce numéro de *VaeVictis* analysant ses deux créations les plus récentes (*The Three Days of Gettysburg* et *A Famous Victory*), il nous a semblé intéressant de faire parler le « maître ».

Entretien réalisé par Théophile MONNIER

VaeVictis : **Pour de nombreux joueurs, vous êtes le pape du jeu d'histoire. Votre carrière en tant que concepteur est longue et marquée par de nombreux succès (voir notre encadré). Comment avez-vous commencé et à quoi tient le secret de votre réussite ?**

Richard Berg : Mon premier jeu publié — *Hooker & Lee*, dans *Blue & Gray II* de SPI — a été publié en 1975, mais j'avais déjà « bricolé » sur de nombreux projets pendant une dizaine d'années avant cela. La raison de ma longévité tient essentiellement à un credo : donner aux joueurs la sensation de « vivre » l'instant.

VV : **A ce titre, lequel de vos jeux considérez-vous comme le plus réussi en terme de simulation ?**

RB : Difficile à dire, les références en la matière ne cessent d'évoluer. La série *GBOH* (*SPQR*, *Alexander*, etc.), réalisée avec mon ami Mark Herman, est probablement notre travail le plus abouti en matière de simulation historique. Je pense que *Geronimo* (publié par Avalon Hill) simule aussi parfaitement l'esprit des guerres indiennes. *Geronimo* est probablement l'un des meilleurs jeux que j'ai fait, même si la réaction du marché n'a pas été pas très enthousiaste.

VV : **Pourquoi appréciez-vous ce jeu en particulier ?**

RB : Parce que la période ne se prêtait pas à une adaptation. Il est clair qu'une situation où un camp est certain de gagner quoi que fasse l'autre ne présente pas beaucoup d'intérêt. La difficulté pour *Geronimo* était de rendre le jeu amusant pour tout le monde, pas seulement pour le joueur représentant le gouvernement américain.

VV : **Ces difficultés de simulations vous donnent-elles envie de faire ce genre de jeux ?**

RB : Ce n'est pas l'aspect financier en tout cas ! Mais c'est exact, j'aime la difficulté à évoquer une période, une impression historique... même un microcosme de situation. J'essaye de transporter le joueur dans le passé et de lui donner tous les éléments propres à la situation, avec lesquels il va devoir se débrouiller.

VV : **Où trouvez-vous votre inspiration ?**

RB : De manière générale, si je trouve un sujet intéressant — et si une carte existe —, je réfléchis à un jeu. Par exemple, je lisais récemment un ouvrage sur la Renaissance, où il était question des intrigues des Borgia. Cela m'a amené à travailler sur un jeu qui couvre les luttes politiques de l'époque : *Renaissance*, *« le jeu où vous pouvez devenir pape, être mécène et couchez avec votre famille... juste en jetant un dé »*.

VV : **Qu'en est-il pour *The Three Days of Gettysburg* ?**

RB : Il n'y pas de réelle différence de conception. J'ai essayé de rendre le système et l'approche cohérentes avec le sujet. *Gettysburg* est un jeu au niveau régimentaire, j'ai voulu plonger les joueurs dans les problèmes inhérents à cette échelle : la diffusion et la dispersion des ordres, le chaos du champ de bataille, le moral des troupes, la capacité de contrôler et déployer un grand nombre d'hommes, etc. Même si les périodes et les problèmes n'ont rien de commun, on aboutit au même résultat : un jeu plaisant, conforme à l'esprit de l'époque.

VV : **Les recherches historiques forment-elles une part importante de la conception ?**

RB : Cela dépend. Pour *Gettysburg*, je n'ai quasiment pas fait de recherche car j'en avais déjà fait pour les deux précédentes éditions de *Terrible Swift Sword*. L'essentiel du travail portait sur les mécanismes de jeu et le système, en essayant de réaliser quelque chose qui ressemble, au moins à mes yeux, au chaos de la bataille. Rick Barber, l'auteur de la carte, a effectivement fait de nouvelles recherches historiques, arpentant pendant des centaines d'heures le champ de bataille — il vit à proximité — pour réaliser l'une des meilleures cartes jamais faites.

VV : ***Est-ce que vous vous inspirez souvent d'autres jeux ?***

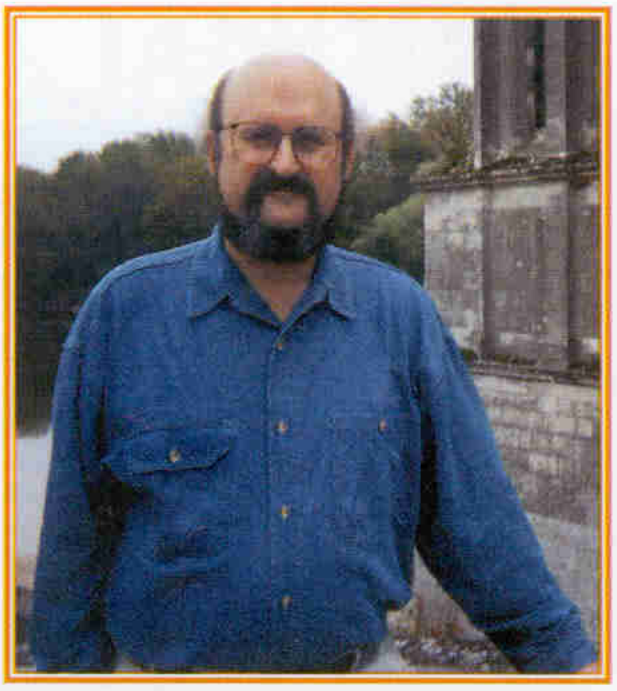
RB : Evidemment, pourquoi pas ? La créativité, ce n'est pas seulement avoir de nouvelles idées, c'est aussi adapter d'autres idées à vos propres besoins. J'ai par exemple repris le système de choc de Chris Perrello de *Fateful Lightning* pour *Gettysburg*. L'important, c'est d'avouer d'où vient l'inspiration. Tous les concepteurs s'inspirent les uns les autres, il n'y a plus rien d'original de nos jours, à quelques rares exceptions près.

VV : **Il est vrai que vous avez eu le temps de voir passer pas mal de monde. Vous êtes l'un de rares concepteurs encore actifs à avoir connu « l'Age d'or » du jeu d'histoire, dans les années 1970.**

RB : S'il existe un âge d'or, c'est certainement maintenant. Les graphismes ont fait un bond en qualité extraordinaire et les jeux sont plus intuitifs et moins intellectuels. De nombreux éditeurs réalisent d'excellents produits, comme The Gamers, XTR, GMT, ou d'autres plus modestes, comme Moments in History, Avalanche, Spearhead, sans parler des éditeurs européens, comme Simtac ou vous-même.

VV : **Par rapport aux années 1970, les ventes de jeux d'histoire ont pourtant sérieusement diminué.**

RB : C'est vrai qu'à cette époque, *Strategy &*



Tactics, avec le jeu complet, avait un tirage de 35 000, Avalon Hill pouvait compter sur des ventes de 20 000 ou plus sans gros efforts, et des « gros » jeux comme *Terrible Swift Sword* se vendaient à 10 000 exemplaires. Mais la cause de cette diminution tient moins à l'évolution de notre loisir qu'à une compétition accrue avec d'autres formes de jeux. *Donjons et Dragons* est apparu en 1975, les jeux informatiques se développent tous azimuts et, récemment, nous avons eu la folie des cartes *Magic*. Les jeux d'histoire demandent du temps et de la place, ce qui est devenu de plus en plus difficile de trouver de nos jours. Il est plus simple d'accumuler les cartes de *Magic* (même si cela coûte plus cher !) que de parvenir à faire jouer quelques personnes à *Ennemy at the Gates* ou *Geronimo*. Et si nous avions 15 ans, nous préférerions largement les combats de ninja en vidéo que de passer des heures à pousser du carton.

VV : **Mais alors, comment peut évoluer le jeu d'histoire ?**

RB : Difficile à dire. Le nombre de joueurs sur carte aux Etats-Unis semble avoir atteint un plafond, avec un faible renouvellement. Si vous vendez 3 000 exemplaires d'un titre, vous êtes content. Mais le nombre de joueurs hors des Etats-Unis augmente bien plus vite qu'ici...

VV : **Et vos propres projets ?**

RB : Je prépare un jeu sur les cambriolages de banques dans les années 1920, *Dillinger*, pour Avalon Hill, et je travaille aussi sur un système de jeu de cartes dans l'Egypte ancienne, *Pharaoh*. Pour la série *SPQR*, *Samouraï* va sortir, le prochain étant *Cataphract*. *Gringo* puis *Twin Peaks*, avec le système de *Gettysburg*, sont également programmés. Un certain nombre de projets sont plus ou moins avancés : *Legions of Rome* (un système opérationnel sur la République romaine), *Gaul* pour *SPQR*, avec trois batailles de César, *Bellum*, le jeu de cartes (en attente parce que le marché des cartes est en baisse). Je termine également le prochain jeu de Moments in History, *Fields of Glory* (sur Malborough). ❐

Même Richard Berg ne vit pas de ses jeux : dans le « civil », il est consultant en communication et forme des cadres supérieurs à traiter avec les médias et à écrire des discours et des rapports, ce qui lui laisse — heureusement pour nous — du temps pour faire des jeux. Parmi ses dernières productions, on trouve la série *SPQR*, *The Battles of Waterloo* ou *Gettysburg* chez GMT mais il a aussi réalisé de nombreux jeux chez SPI (*The Crusades*, *Constantinople*, *Campaign for North Africa*, *Desert Fox*) ou Avalon Hill (*Geronimo*, *Blackbeard*, *Conquistador*). Au total, Richard Berg a conçu plus de soixantes jeux (édités) ! Une belle carrière qui n'est pas terminée.

REGLES

LES « YANKIS » A MEXICO

La guerre américano-mexicaine de 1846

Au milieu du siècle dernier, de 1846 à 1848, les deux grandes républiques d'Amérique vont s'affronter dans une lutte sans merci, pour la possession de territoires qui constituent actuellement la majeure partie du sud-ouest des Etats-Unis. *VaeVictis* vous invite à découvrir ce conflit oublié, pourtant riche en actions d'éclat et en uniformes somptueux.

Par Pierre LAPORTE
Photos Olivier Saint Lot

En 1846, la politique expansionniste des Etats-Unis est symbolisée par le slogan « *Manifest destiny* » — le destin inéluctable. Selon les dirigeants de l'époque, la pensée démocratique prônée par les pères fondateurs et instaurée depuis la guerre d'Indépendance doit s'étendre sur tout le continent nord-américain. Cette prétendue croisade pour le bien des peuples va en fait servir de prétexte à l'implantation de colons dans des régions sous tutelle mexicaine, convoitées par les spéculateurs fonciers américains. C'est l'annexion du Texas en1845, avec le consentement de cette république indépendante, qui va mettre le feu aux poudres. Aggravée par l'incompréhension mutuelle entre les plénipotentiaires des deux nations, la querelle larvée qui opposait Mexico et Washington depuis une décennie pour le contrôle de ce territoire va dégénérer en conflit armé.

En janvier 1846, le général Zachary Taylor, commandant la « force d'observation » américaine, reçoit l'ordre de traverser la rivière Nueces afin de prendre position en bordure du Rio Grande. C'est une violation délibérée des territoires revendiqués par le Mexique et, dès lors, l'affrontement est inévitable. Défaite à deux reprises, l'armée mexicaine va devoir se replier en catastrophe. Le 13 mai, la guerre est officiellement déclarée et Taylor, poussant son avantage, envahit le sol mexicain. En septembre, l'armée « *yanki* », renforcée par un apport de 3 000 volontaires, conquiert maison par maison la cité de Monterrey. Au bout de ces trois jours de combats acharnés, le général Ampudia capitule, laissant ouverte aux troupes américaines la route de Saltillo.

S'en suit une longue période d'inactivité, le président américain James Polk hésitant à choisir la stratégie appropriée qui mettrait à genoux le Mexique. C'est finalement le plan d'invasion par voie maritime du général Winfield Scott qui va être adopté, en dépit des divergences d'opinions politiques qui l'opposent au gouvernement en place.

Entre-temps, le général-dictateur Santa Anna a pu obtenir les crédits nécessaires pour lever une armée, estimée à 20 000 hommes. Profitant de l'accalmie, il va déclencher au nord du pays une offensive qui surprendra totalement son adversaire. A l'issue d'une marche forcée harassante au travers de régions désertiques, ses troupes fondent sur l'armée de Taylor; 5 000 volontaires sont ainsi pris au piège, isolés du gros des forces américaines. Taylor décide alors de livrer combat au défilé montagneux de La Angostura, non loin du hameau de Buena Vista. Le 23 février 1847, la principale bataille de la guerre s'engage.

La bataille de Buena Vista

Bien qu'enfoncées en plusieurs endroits, les lignes américaines vont tenir bon, en grande partie grâce au sang-froid et à la puissance de feu de deux unités : la batterie d'artillerie du capitaine Bragg et le bataillon des fusiliers du Mississippi, sous les ordres du colonel Jefferson Davis (futur président des Etats confédérés). A l'aube, les soldats américains hagards découvrent avec stupeur qu'ils sont restés maîtres du terrain et que les troupes mexicaines ont levé le camp en catimini pendant la nuit ! Jugeant la capture de deux étendards ennemis comme étant une preuve suffisante de sa « victoire », Santa Anna est déjà en route pour Mexico. Ses soldats vont entreprendre le long trajet de retour dans les pires conditions, et bon nombre d'entre eux périront en route de faim, de froid ou d'épuisement, abandonnés à leur sort par leur « glorieux » général...

Le 11e de ligne mexicain avance sur une troupe de volontaires américains. Certaines figurines de la guerre de Sécession, en particulier les Rebelles en bras de chemises, pourront être facilement recyclées afin d'obtenir de très convaincants volontaires (il convient néanmoins d'ôter au cutter un accessoire anachronique, la pochette contenant les capsules de fulminate). (Figurines Essex aimablement fournies par Descartes Wagram)

De juin 1846 à mai 1847, les batailles se succèdent sur un tout autre théâtre d'opérations, aboutissant à l'occupation des territoires du Nouveau-Mexique et de la Californie par une combinaison de forces navales et terrestres américaines. En mars 1847, l'armée du général Scott débarque non loin de Vera Cruz sans rencontrer la moindre opposition. Aussitôt assiégé, le port tombe aux mains des Américains après cinq jours de bombardements intensifs et Scott décide de s'enfoncer dans les terres, craignant une épidémie de fièvre jaune, fréquente sous le climat côtier.

A défaut d'être un militaire de génie, Scott est pugnace, opiniâtre et respecté par ses hommes qui le surnomment néanmoins « le vieil emplumé » (*old fuss and feathers*) en raison de son goût immodéré pour les tenues d'apparat. Se coupant délibérément de ses

A l'été 1847, les Américains attaquent le pont de Churubusco, au cœur du Mexique. Au premier plan, le 2e régiment de cavalerie mexicaine est identifiable aux belles vestes jaunes des cavaliers.

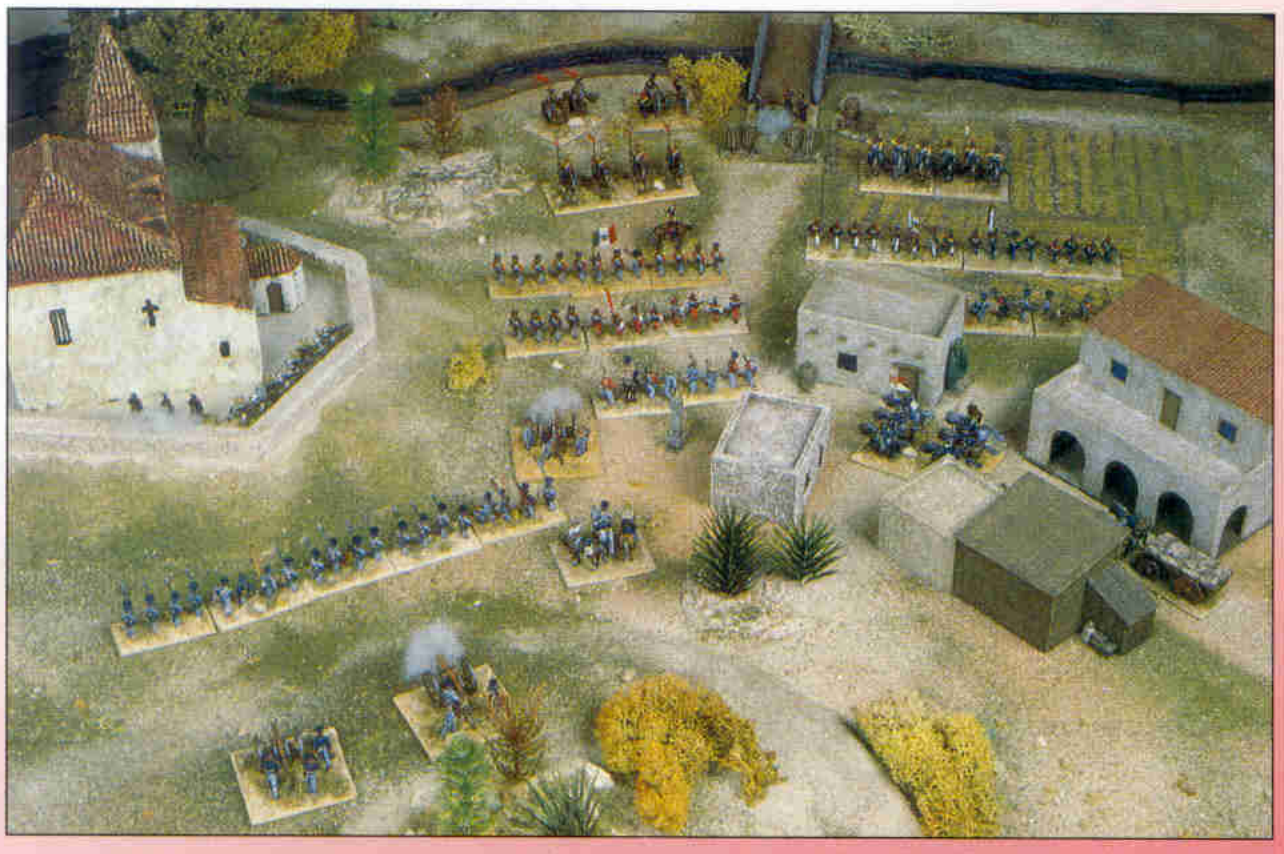
lignes de communication, il va déclencher une véritable « guerre éclair » très risquée contre un adversaire trois fois supérieur en nombre mais qu'il met en déroute à deux reprises aux batailles de Cerro Gordo et de Contreras. Cherchant à écraser l'armée mexicaine avant qu'elle ne puisse se reformer, il donne l'ordre d'attaquer les positions fortifiées à Churubusco et cela, contrairement à son habitude, sans avoir effectué une reconnaissance préalable du terrain. Les fantassins américains, grisés par leurs précédents succès et convaincus de leur invincibilité, vont être sèchement repoussés à plusieurs reprises avant qu'un mouvement tournant de la brigade du général Shields ne contraigne Santa Anna à dégarnir son centre.

Le pont de Churubusco est finalement conquis à la suite d'un corps-à-corps sanglant et la victoire sourit une fois de plus aux envahisseurs, mais au prix de lourdes pertes. Après une lutte acharnée, la fonderie de canons de Molino del Rey tombe à son tour aux mains des troupes américaines, et il ne reste plus désormais que la colline fortifiée de Chapultepec pour s'interposer entre Scott et Mexico. Là encore, les combats vont être d'une violence effroyable. Les cadets de l'académie militaire de Mexico vont se sacrifier pour défendre la citadelle, le plus jeune n'avait pas quatorze ans... Le 17 septembre 1847, l'armée de Scott, épuisée, en haillons mais victorieuse, défile triomphalement dans les rues de la capitale mexicaine.

Si l'on fait exception des fréquents affrontements entre guérilleros et convoyeurs de ravitaillement américains qui dureront encore plusieurs mois, la guerre est bel et bien finie. Aux Etats-Unis, une partie de l'opinion publique réclame la conquête totale du Mexique, mais en grande majorité, la population, lassée des massacres, est hostile à la poursuite du conflit. Il est intéressant de préciser qu'il s'agit là du premier conflit « médiatisé » : les journaux, les chansons célébrant les victoires ainsi que les lettres des soldats à leurs familles ont fourni presque quotidiennement aux civils américains un compte-rendu détaillé des combats. Les négociations vont donc reprendre laborieusement et il faudra attendre février 1848 pour qu'un traité de paix soit effectivement ratifié, à l'issue duquel le Mexique se voit amputé de la moitié de son territoire en échange d'une indemnisation de quinze millions de dollars.

Ci-dessus. **Monté sur « old Whitey », son cheval blanc, le général Taylor observe la bataille. A l'inverse de Scott, autre général américain, Taylor était réputé pour détester les tenues militaires. (Figurines Freikorps)**

Ci-dessous. **Panorama de notre champ de bataille miniature. Ce décor peut fort bien représenter un épisode de la bataille de Churubusco, avec, à gauche le couvent de San Mateo et, à droite, la tête de pont fortifiée. Les arbres et buissons sont, pour la plupart, des décorations de Noël « recyclées » !**



Les armes et les belligérants

Les armes rayées sont encore rares à cette époque, et ne sont le plus souvent perçues que par quelques unités spécialisées, comme les fusiliers montés, les voltigeurs ou encore les volontaires du Mississippi. Dans les deux camps, l'arme standard du conflit est donc encore le fusil à pierre à âme lisse et à chargement par la bouche. Pour les Américains, c'est le Springfield modèle 1835; du côté mexicain, il s'agit d'une version de mauvaise qualité du célèbre Brown Bess britannique. Afin d'éviter le recul déplaisant de cette arme, beaucoup de conscrits font feu en tenant leur fusil à bout de bras, ce qui n'améliore pas leurs piètres qualités de tireurs. Les *soldades* sont mal nourris, mal équipés et mal entraînés; ils vont pourtant souvent se battre avec une énergie farouche qui forcera l'admiration de leurs adversaires. A Chapultepec, par exemple, le bataillon San Blas sera totalement anéanti, son colonel étant parmi les derniers à tomber, atteint par quatorze impacts et drapé dans l'étendard de son unité...

Pour sa part, l'infanterie régulière américaine est entraînée à la perfection, du fait de longues périodes d'inactivité consacrées essentiellement à l'instruction. En majorité, ces soldats de métier sont des immigrants irlandais ou allemands originaires des grandes cités de l'est des Etats-Unis et qui ont souscris un engagement afin d'échapper à la misère. Pour cette raison, et aussi de part leurs convictions religieuses, nombre d'entre eux auront peu de scrupules à déserter dès que l'occasion s'en présentera. Ainsi, le bataillon mexicain San Patricio (Saint Patrick) est composé exclusivement de déserteurs catholiques de l'US Army ! Ces hommes se battront jusqu'au bout lors de la défense du couvent fortifié de San Mateo, connaissant le sort peu enviable réservé aux renégats fait prisonniers (les rares survivants seront effectivement pendus peu après leur capture).

Si les généraux ont peu d'expérience en matière de déploiement de troupes à grande échelle, les officiers subalternes, pour la plupart issus de West Point, sont à leur niveau très compétents. Beaucoup d'entre eux mettront à profit leur expérience au Mexique et deviendront des célébrités durant la guerre de

LOS GRINGOS !

Pour vous permettre de jouer les batailles de la guerre américano-mexicaine en figurines, *Vae-Victis* vous propose une adaptation de la règle ***Képis rouges*** (voir *VaeVictis* n°5), elle-même inspirée de la très populaire *DBA*. Les mécanismes de jeu sont identiques, seules diffèrent les caractéristiques des troupes et l'armement. Au total, 80 figurines au **15 mm** seront nécessaires pour jouer notre scénario sur la bataille de Palo Alto. Par la suite, le joueur intéressé pourra opter pour une règle plus élaborée, comme par exemple l'excellente *Manifest Destiny* parue dans le magazine américain *The Courrier*, ou bien encore — pourquoi pas ? — une règle Empire classique adaptée pour la circonstance.

Attention, la règle *Képis rouges* est indispensable pour pratiquer *Los Gringos !*. Un petit plus : les lecteurs qui ne peuvent se procurer ou peindre les figurines adéquates trouveront, sur la planche de pions du jeu en encart, tous les éléments correspondants à l'ordre de bataille (sauf les deux éléments de généraux). Il leur suffit donc de découper et de coller ces pions sur du carton fort pour être prêts à jouer « clés en main » !

Mouvement

Les distances de déplacement sont indiquées en pas (utiliser la règlette de mouvement).

A : en terrain normal

B : en terrain accidenté

C : sur route

	A	B	C
Infanterie	200	100	300
Infanterie légère	300	200	300
Infanterie en carré	100	Interdit	100
Cuirassiers, dragons	400	300	500
Cavalerie légère et irrégulière	500	400	500
Artillerie légère (4/6 livres)	300	200	400
Artillerie moyenne (8/12 livres)	200	100	300
Artillerie lourde (18/24 livres)	100	Interdit	200

Tirs

Distance de tirs

Artillerie légère	:	1 200 pas
Artillerie moyenne	:	1 400 pas
Artillerie lourde	:	1 600 pas
Fusil âme lisse	:	200 pas
Fusil rayé	:	400 pas

Facteurs tactiques de tirs

Cible cavaliers : **+ 1**
Tir d'infanterie régulière américaine : **+ 1**
Tir d'enfilade : **+ 2** (cible en carré **+ 1** seulement)
Cible à couvert : **– 1**
Cible en position fortifiée : **– 2**
Tir d'infanterie en carré : **– 2**
Par élément ennemi tirant en débordement : **– 1**
Cible à plus de 600 pas (artillerie légère) : **– 1**
Cible à plus de 700 pas (artillerie moyenne) : **– 1**
Cible à plus de 800 pas (artillerie lourde) : **– 1**

Mêlée

Facteurs tactiques de mêlée

Général contigu à l'élément : **+ 1**
Soutien arrière : **+ 1**
Défendant une colline, une rivière, un village : **+ 1**
Défendant une position fortifiée : **+ 2**
Cavalerie légère (sauf hussards*) ou irrégulière mexicaine chargeant, 1er tour de mêlée : **+ 2**
* *leurs lances étaient réservées à la parade.*
Autre cavalerie chargeant, 1er tour de mêlée : **+ 1**
Par élément ennemi en débordement : **– 1**
En terrain accidenté (sauf inf. légère) : **– 2**
Cavaliers chargeant un carré : **– 2**

Facteurs de combat et budget

Etats-Unis

	Facteur de combat	Coût par élément
Infanterie régulière	4	5
Volontaires, artilleurs comme fantassins	4	4
Voltigeurs et *riflemen* (infanterie légère)	3	4
Dragons	4	4
Texas rangers (cavalerie légère)	3	3
Autres cavaliers volontaires	2	2
Spy company (lanciers)	1	2
Artillerie	3	3

Mexique

Infanterie d'élite	4	4
Infanterie rég. ou assimilée	3	3
Milice	2	2
Infanterie légère	2	3
Cuirassiers	4	4
Cavalerie de ligne	3	3
Hussards de la garde* (cavalerie légère)	3	3
* *un élément maximum par armée*		
Autre cavalerie légère	2	3
Cavalerie irrégulière	1	2
Artillerie	2	2

Règles spécifiques

Mise en carré

Passer en carré coûte un point d'activation pour un élément d'infanterie et deux points d'activation pour un élément de milice. Seule l'infanterie régulière américaine peut passer en carré **et** bouger lors de la même séquence de jeu. Pour indiquer un carré, placer un marqueur en carton de 3 cm par 3 sous l'élément.

Artillerie mexicaine

Déplacer un élément d'artillerie mexicaine coûte un point d'activation, quelles que soient les circonstances, c'est-à-dire même si l'élément fait partie d'un groupe d'éléments contigus.

Précisions

Un élément de cavalerie dans un village est considéré comme étant en terrain accidenté.

La poursuite est obligatoire pour un élément de dragons américain et facultative pour les autres types d'éléments.

La cavalerie irrégulière est assimilée à la cavalerie légère pour le soclage, les mouvements et la résolution des combats. ❐

Les Américains passent à l'attaque du couvent de San Mateo. C'est dans ce couvent que le bataillon irlandais, formé de déserteurs de l'armée américaine, s'est sacrifié jusqu'au dernier.

Sécession. Citons à titre d'exemple le capitaine du génie Robert E. Lee, dont les missions de reconnaissance audacieuses seront à la base des victoires de Cerro Gordo et de Contreras; ou encore les lieutenants Hancock et Longstreet qui combattent au coude à coude à Churubusco mais qui s'affronteront sur la colline du cimetière de Gettysburg seize ans plus tard...

Cavalerie et artillerie

La cavalerie régulière américaine est exclusivement constituée de dragons (deux régiments), qui portent cheveux longs et boucles d'oreilles et forment une société à l'esprit de corps très prononcé. De son côté, la cavalerie mexicaine compte parmi ses rangs les meilleurs soldats, tels les cuirassiers du régiment Tulancingo qui mènent la charge à Buena Vista. En règle générale, leurs chevaux sont d'un plus faible gabarit que ceux montés par les dragons américains. Beaucoup d'unités sont équipées de la lance, arme de prédilection traditionnelle du cavalier mexicain.

Par le fait d'une doctrine obsolète compliquée par un équipement hétéroclite, l'artillerie mexicaine sera presque toujours surclassée par son homologue américaine, plus mobile et plus efficace. Faute de canons en nombre suffisant, beaucoup d'artilleurs américains seront cependant reversés dans l'infanterie, sous forme de bataillons indépendants qui combattront avec distinction pendant toute la durée du conflit.

Les volontaires

Au début des hostilités, l'armée régulière américaine totalise moins de 6 000 hommes, répartis dans quelques avant-postes sur plusieurs milliers de kilomètres de frontière. Le gouvernement va donc faire appel à une levée en masse (60 000 au total) de volontaires dont beaucoup, se sentant une âme de *Conquistador*, vont s'engager dans le but de découvrir un pays et une culture qui leurs sont totalement inconnus. En fait d'Eldorado, ils vont faire connaissance avec l'extrême rudesse du climat tropical, un environnement naturel hostile ou pullulent serpents à sonnettes, tarentules et autres insectes agressifs, et surtout les maladies (dysenterie) qui décimeront leurs rangs plus que ne le feront les balles ennemies. Ces soldats improvisés reçoivent un entraînement comparable à celui des troupes régulières; seule la discipline est plus relâchée. D'ailleurs, et cela en dépit des sanctions disciplinaires, nombre d'entre eux seront responsables des multiples exactions commises à l'encontre de la population civile mexicaine.

On le voit, la guerre américano-mexicaine présente des aspects fascinants [1]. En tous cas, elle offre d'excellentes raisons pour sortir des sentiers battus par les semelles des grognards de la Grande armée... Alors, enfourchez votre mustang et partez à la conquête des palais de Montezuma ! ❐

1. C'est d'ailleurs l'occasion d'un choc culturel essentiel de l'histoire de l'Amérique du nord (à votre avis, d'où provient la mode de la cuisine tex-mex ?).

DRAPEAUX ET ETENDARDS GUERRE AMERICANO-MEXICAINE 1846-1847

Ci-dessus. **Les lanciers du régiment Jalisco, un style qui n'est pas éloigné des lanciers polonais de l'Empire (Figurine Minifigs).**

Ci-dessous. **Portant dignement le sombrero noir, les irréguliers mexicains forment l'une de troupes les plus typiques de la guerre... et l'une des plus mauvaises. Leur allure a en tout cas fortement inspiré les westerns hollywoodiens ! (Figurines Freikorps et Minifigs)**

« Battle Flag » du 4th Infantry Regiment, USA

« Stars and Stripes » du 4th Infantry Regiment, USA

Drapeau du bataillon de volontaires californiens, 1847 (US)

Drapeau du bataillon mormon, 1847 (US)

« Drapeau du prophète » (bataillon d'infanterie de mormons levé à New York)

Drapeau du bataillon d'infanterie de « San Blas »

Drapeau des artilleurs de Mina (garde nationale)

Drapeau des volontaires californiens (infanterie)

Guidon de l'escadron de cavalerie de « Jalapa » (régulier)

DRAPEAUX 15 mm

« Battle Flag » du 1st Infantry Regiment, USA

« Stars and Stripes » du 2nd Infantry Regiment, USA

Drapeau de la république californienne (USA)

Drapeau du bataillon d'infanterie « Fijo »

Guidon de l'escadron de caval
de « Vera Cruz » (régu

Les drapeaux illustrant cette planche sont destinés aux unités régulières et irrégulières des armées américaines et mexicaines pour la période 1846-1848.

Il existe peu de renseignements concernant les dimensions des emblèmes des unités mexicaines ou « irrégulières » américaines. C'est pourquoi nous ne vous les donnons qu'à titre indicatif. Nous nous sommes fondés sur quelques indications fragmentaires et nous les avons exécutés selon les proportions généralement admises pour les drapeaux de l'époque.

Les drapeaux réglementaires américains sont aux dimensions et aux motifs des réglements de 1796, 1812 et 1841. En effet, le « Star and Stripes » aux 28 étoiles n'est réglementaire pour l'infanterie que depuis 1841.

Le drapeau des artilleurs de Minas présente, quant à lui, l'intéressante particularité d'avoir les couleurs mexicaines inversées.

SCENARIO

LA BATAILLE DE PALO ALTO

En avril 1846, l'armée américaine du général Taylor s'établit en bordure du Rio Grande, face à la ville de Matamoros et sa garnison de 6 000 hommes, dont le général Arista vient de prendre le commandement. Celui-ci, sitôt après avoir passé en revue son armée, expédie ses 1 600 cavaliers en amont sur la rive opposée, afin de couper Taylor de ses lignes de communication.

Entre-temps, les soldats de l'oncle Sam ont érigé Fort Texas, une grande redoute qui deviendra par la suite Fort Brown, du nom de son valeureux défenseur. Le 25 avril, un détachement de soixante dragons, sous les ordres du capitaine Thornton, tombe dans une embuscade et la plupart des troupiers américains sont fait prisonniers. Aux dires des rescapés, il ne fait aucun doute que les dragons ont affronté des troupes régulières mexicaines, et non pas des bandits comme c'était le cas jusqu'à présent. Taylor écrit alors à Washington que *« les hostilités peuvent désormais être considérées comme ouvertes »*.

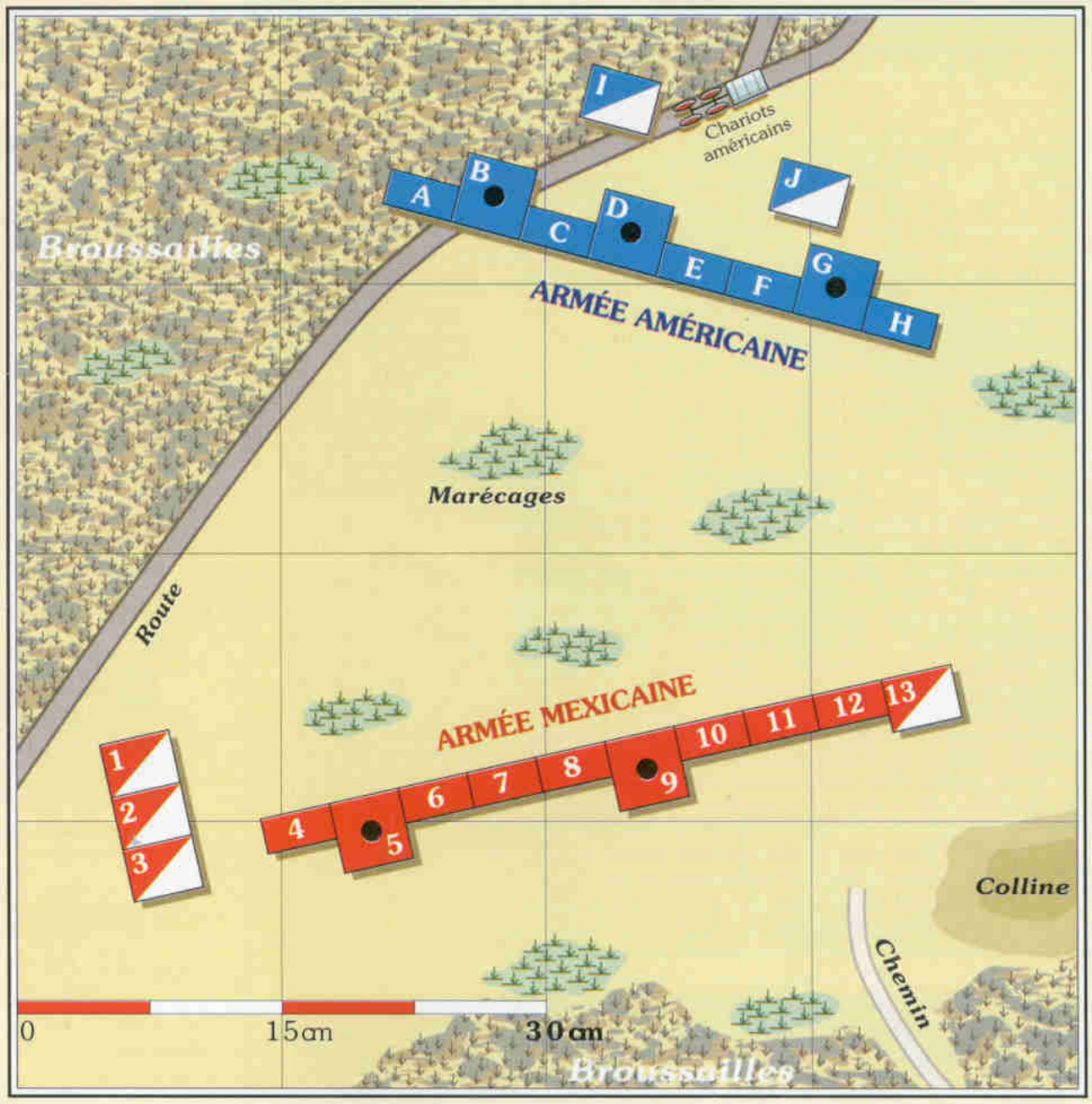
Le siège de Fort Texas

Le 2 mai, Taylor prend la décision d'évacuer Fort Texas, n'y laissant qu'une faible garnison de 500 hommes, sous les ordres du Major Brown. L'objectif de Taylor est double : protéger sa base de ravitaillement à Point Isabel et chercher des renforts. Dès qu'il apprend que le gros des forces adverses a levé le camp, Arista fait cerner le fort par un rideau de fantassins et ses batteries commencent un pilonnage aussi dru qu'inefficace. En revanche, les artilleurs américains répliquent promptement, réduisant au silence deux canons mexicains. Les détonations au lointain indiquent à Taylor que Fort Texas est déjà assiégé. Il fait parvenir à Brown le message suivant : tenez jusqu'au dernier homme s'il le faut !

Durant les jours qui suivent, le bombardement s'intensifie par l'adjonction de nouvelles bouches à feu pointées sur le fort, dont un mortier. Mais les projectiles mexicains ne peuvent venir à bout des solides redans en terre battue. A l'issue du siège, les Américains n'auront à déplorer que deux pertes en vies humaines, dont le malchanceux Brown lui-même. Impressionné par la détermination de ses adversaires, Arista révise alors sa stratégie. Puisqu'il ne peut prendre d'assaut le fort sans envisager de lourdes pertes, il va se contenter d'affamer ses défenseurs pour les contraindre à la reddition. Il conduit ensuite le gros de ses troupes à la rencontre de Taylor, misant sur sa supériorité numérique pour détruire l'armée américaine en terrain découvert avant qu'elle ne vienne à la rescousse des assiégés.

Palo Alto

Le 7 mai, la colonne américaine quitte Point Isabel, ralentie dans sa progression par un convoi de deux cents chariots de ravitaillement ainsi qu'une batterie d'artillerie lourde tractée par un attelage de bœufs. La rencontre a lieu le lendemain dans la plaine de Palo Alto, envahie d'herbes hautes, où l'armée d'Arista s'est positionnée de manière à barrer la route au convoi. Alors que les fantassins de Taylor se déploient presque parallèlement aux lignes mexicaines, le capitaine Blake, du corps des ingénieurs topographiques, effectue un repérage minutieux des positions adverses.



Infographie François Vauvillier © *VaeVictis*, Histoire & Collections 1996

Le combat débute par un duel d'artillerie qui démontre immédiatement la supériorité de puissance de feu des batteries américaines. De son côté, Arista a planifié un double enveloppement des lignes adverses. Il fait avancer ses cavaliers au travers du *chaparral*, les compagnies *presidiales* en tête. Mais contrairement à ses opposants, le général Torrejon, chef de la cavalerie mexicaine, n'a effectué aucune reconnaissance préalable. Ses troupiers progressent péniblement au milieu des broussailles et des marécages, donnant l'opportunité aux officiers américains de réagir prestement. Lorsqu'ils émergent des taillis, les Mexicains se retrouvent face aux *Regulars* du 5e d'infanterie, formés en carré... Les cavaliers vont pourtant attaquer à plusieurs reprises, pour être systématiquement repoussés par le feu rapide et précis des fantassins américains.

A ce moment, une étincelle jaillie de la gueule d'un des canons américains déclenche un feu de prairie qui va se propager sur toute la largeur du champ de bataille, au point d'interrompre les combats durant près d'une heure. Les deux armées profitent de l'accalmie pour se réorganiser. Arista rappelle ses cavaliers qui regagnent leurs positions initiales, tandis que Taylor fait avancer son artillerie. Lorsque la fumée se dissipe, les tirs redoublent d'intensité et le 4e d'infanterie, qui s'était porté en support des batteries Churchill et Ringgold, doit reculer sous le feu des Mexicains. Le capitaine Ringgold lui-même tombe mortellement atteint, mais ses canonniers manœuvrent et tirent comme à la parade, creusant de sanglantes brèches parmi les *soldades* qui serrent les rangs au fur et à mesure avec beaucoup de discipline. La pression américaine se fait de plus en plus forte et les lignes mexicaines, qui tentent d'avancer sous un déluge de plomb, commencent à perdre leur cohésion. Arista ordonne alors une charge, maladroitement exécutée par les cavaliers de l'aile droite. Pris sous le feu d'enfilade de la batterie Duncan, les lanciers refluent en désordre au beau milieu des régiments d'infanterie mexicains qui vont se disloquer les uns après les autres. L'obscurité met un terme aux combats, et les soldats américains vont bivouaquer sur le terrain dont ils sont restés maîtres.

Stratégiquement, la bataille peut être considérée comme un match nul dans la mesure où aucun des deux belligérants n'a pu concrétiser ses objectifs. Arista n'a pas pu détruire l'armée américaine comme il l'avait décidé, et Taylor n'a pu libérer la route de Matamoros. Mais le lendemain, les troupes américaines remportent une nouvelle victoire, décisive celle-ci, en prenant d'assaut les positions retranchées mexicaines à Resaca de la Palma. La campagne se solde par un échec total pour Arista ; ses pertes s'élèvent à plus d'un millier d'hommes et le restant de son armée va être refoulé au delà du fleuve.

Ordre de bataille

● **Armée mexicaine**, général Arista (un élément par unité), 3 709 hommes.

Cavalerie, gal. Torrejon :	
1 - *Presidiales* (irréguliers)	2 points
2 - 8e de cavalerie	3 points
3 - 7e de cavalerie	3 points
13 - Cavalerie légère	3 points
Aile gauche, gal. Garcia :	
4 - 4e d'infanterie	3 points
6 - 10e d'infanterie	3 points
Centre, gal. Diaz de la Vega :	
7 - 1er d'infanterie	3 points
8 - 6e d'infanterie	3 points
Aile droite :	
10 - Battalon Tampico	3 points
11 - 2e d'infanterie légère	3 points
12 - Zapadores (sapeur)	4 points
Artillerie	
5 - Batterie de deux pièces de 8	2 points
9 - Batterie de six pièces de 4	2 points

Total : 37 points

Les troupes américaines traversent les faubourgs de Churubusco. (Chariot Hallmark)

Vue du cadre de notre scénario. Ce décor a été réalisé avec une planche d'isorel (alliage de carton et de bois en vente dans le commerce) sur lequel est simplement collé du flocage. Les buissons sont du lichen et des décorations de Noël. La colline est en polystyrène extrudé. La route est du sable fin. Les flaques d'eau sont du liquide Jouef, utilisé pour les rivières des trains électriques.

● **Armée américaine**, gal. Taylor (un élément par unité), 2 288 hommes

Aile droite, gal. Twiggs :

A - 5e d'infanterie	5 points
E - 4e d'infanterie	5 points
C - 3e d'infanterie	5 points

Aile gauche, gal. Belknap :

F - Artillery Battalion	4 points
H - 8e d'infanterie	5 points

Cavalerie :

I et J - 2e dragons* (2 escadrons)	4 points

**le joueur a le choix entre deux éléments à 2 points de combat ou un élément à 4 points.*

Artillerie :

D - Batterie Churchill, 2 pièces de 18	3 points
G - Batterie Duncan, artill. légère	3 points
B - Batterie Ringgold, artill. légère	3 points

Total : 37 points

Le joueur mexicain manœuvre en premier.

Conditions de victoire : infliger 30 % de pertes (12 points) à son adversaire. ❐

Bibliographie

Osprey Men-at-arms n° 56.
The Mexican War, Jack C. Baur, Bison Books.
Uniformes et armes des Etats-Unis, Liliane et Fred Funcken, Castermann.
La cavalerie américaine, Laurence Harle et Jean Marcellin, Dargaud

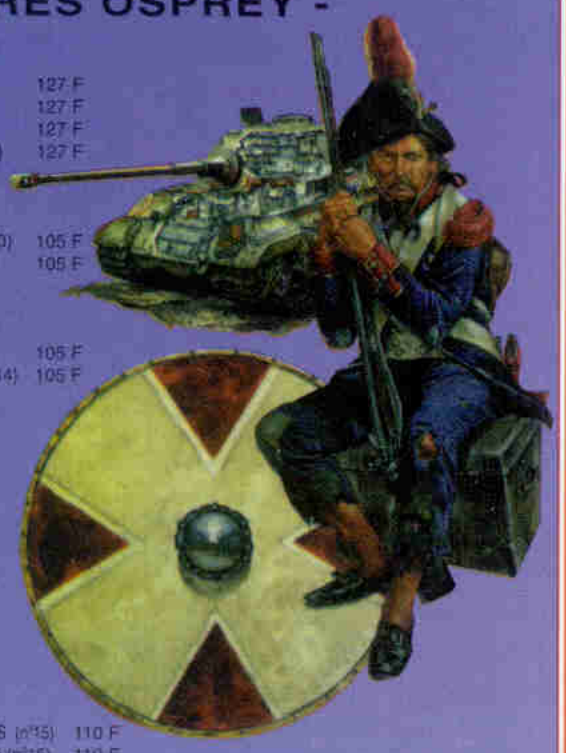
Peinture des figurines et décor par l'auteur (sauf couvent Village Green aimablement fourni par Champs de Mars).

Tous nos remerciements à Christophe Caillaud pour son inestimable documentation.

PHILIBERT

JEUX - FIGURINES - MODELISME

- LIVRES OSPREY -



Série "CAMPAIGN"

LITTLE BIG HORN 1876 (n°39)	127 F
SEKIGAHARA 1600 (n°40)	127 F
RORKE'S DRIFT 1876 (n°41)	127 F
OPERATION BAGRATION 1944 (n°42)	127 F

Série "ELITE"

GERMAN U-BOAT CREWS 1914-45 (n°60)	105 F
THE GUARDS1914-45 (n°61)	105 F

Série "WARRIOR"

UNION CAVALRYMAN 1861-65 (n°13)	105 F
LATE ROMAN CAVALRYMAN 235-565 (n°14)	105 F

Série "MEN AT ARMS"

EARLY ROMAN ARMY (n°283)	99 F
THE FRENCH ARMY 1914-18 (n°286)	99 F
BYZANTINE ARMY 1118-1462 (n°287)	99 F
AMERICAN INDIANS OF THE SOUTH EAST (n°288)	99 F
GENERAL WASHINGTON'S ARMY (N°290)	99 F

Série "NEW VANGUARD"

FLAMMPANZER : GERMAN FLAMETHROWERS (n°15)	110 F
LEOPARD I : MAIN BATTLE TANK 1965-95 (n°16)	110 F

Nous consulter pour d'autres références.

- JEUX DE GUERRE -

AUSTRALIAN DESIGN GROUP	
• SHIPS IN FLAME	210
• WORLDS IN F. ANNUAL 94/95	125
• WORLDS IN F. ANNUAL 93	125
PLANES IN FLAME	165
ASIA AFLAME	123
AFRICA AFLAME	123
AZUR WISH	
• ROSSYIA	329
EUROPA UNIVERSALIS	350
XENOR	295
LA FOI ET LE GLAIVE	295
GRAND SIECLE	319
SALVE	295
CLASH OF ARMS	
THE ARMY OF THE HEARTLAND	289
ALBUERA-ESPAGNOL	224
CORRUNNA-ESPAGNOL	269
ESPAGNOL-TALAVERA	295
GAME RESEARCH DESIGN	
• FOR WHOM THE BELL TOLLS	390
• WAR IN THE DESERT (Mars 96)	474
FIRST TO FIGHT	300
SECOND FRONT	660
AVALON HILL	
• GERONIMO	259
EMPIRE OF THE RISING SUN	328
A.S.L. SOLO	215
A.S.L. ANNUAL 95	165
A.S.L.	306
BEYOND VALOR	246
BREAKOUT NORMANDY	220
CARTES ASL/SL	35
CODE OF BUSHIDO	246
CROIX DE GUERRE	216
GUERILLA	190
GUNG HO	307
HOLLOW LEGIONS	157
KAMPF GRUPPE PEIPER I	216
LAST HURRAH	112
M.B.T.	220
MAHARAJA	220
PARATROOPER	119
PARTISANS	145
RED BARRICADES	157
TURN POINT STALINGRAD	190
WEST OF ALAMEIN	299
YANKS	224
COLUMBIA GAMES	
• EUROFRONT	210
• EAGLES : WATERLOO (CARTES)	55
DIXIE : SHILOH OU BULL RUN (CARTES)	55
THE GAMERS	
• LEROS	239
• MARENGO	179
• STALINGRAD POCKET 2e ED.	n.c.
APRIL'S HARVEST	215
THE ARDENNES	195
MATANIKAU	209
NO BETTER PLACE TO DIE	220
THUNDER AT THE CROSS. 2e ED.	239
GMT	
• GETTYSBURG	355
WAR ELEPHANT 2e ED.	112
DIADOCHOI	110
CRISIS : KOREA 95	216
CRISIS : SINAI 1973	259
EIGHTH AIR FORCE	209
LION OF THE NORTH	216
TYPHOON !	277
ORIFLAM	
• YOM KIPPOUR	289
NACH FRANKREICH	349
STALINGRAD	235
AFRICA	250
LES AILES DE LA GLOIRE	235
SPQR	349
ELEPHANT DE GUERRE	130
VICTORY GAMES	
2nd FLEET	229
3rd FLEET	270
5th FLEET	270
6th FLEET	222
7th FLEET	259
AMBUSH	264
MOVE OUT (AMBUSH)	112
PURPLE HEART (AMBUSH)	165

Liste extraite du tarif général - Prix uniquement valables en vente par correspondance !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - COMMENT COMMANDER ?

Par courrier : *sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 450 F)*
Par téléphone : *au **88 32 65 35** avec N° de Carte Bleue ou en contre remboursement.*

TOUS LES ENVOIS SONT POSTES EN COLISSIMO RECOMMANDE
***FRAIS DE PORT** : 35 F EN FRANCE METROPOLITAINE*
***PORT GRATUIT** : POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 450 F*

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TÉLÉPHONIQUE

PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG
Tel. : 88 32 65 35 / Fax. 88 32 26 37

Horaires :
Lundi de 14h à 19h
Mar-Ven : de 10h à 12h et de 13h à 19h
Samedi de 9h à 19h non-stop

LES TROIS JOURS DE GETTYSBURG

GETTYSBURG est, avec Waterloo, la bataille qui a donné naissance au plus grand nombre de jeux d'histoire. Cette fois, l'éditeur américain GMT nous offre, à l'échelle du régiment, une simulation très ambitieuse — et complexe — de cette bataille, trois journées aux cours desquelles les espoirs sudistes se sont définitivement évanouis.

Par Frédéric BEY

Les 1er, 2 et 3 juillet 1863 se déroule à Gettysburg, en Pennsylvanie, la plus connue et probablement la plus décisive des batailles de la guerre de Sécession. 75 000 soldats confédérés de l'armée de Virginie du nord, commandés par le général Lee et animés d'un esprit très offensif, se heurtent aux près de 90 000 hommes de l'armée nordiste du Potomac, sous les ordres du général Meade, arc-boutés sur leurs positions défensives. A titre de comparaison, il se tirera pendant toute la durée de l'affrontement plus de coups de canons que dans n'importe quelle bataille conduite par Napoléon ! Après trois jours d'assauts sanglants, les Sudistes doivent abandonner le combat et retraiter vers leur capitale. Personne ne le sait encore mais l'issue de la guerre est désormais scellé.

La précision comme mot d'ordre

Pour rendre compte de cet affrontement gigantesque, Richard Berg a choisi de faire de son nouveau jeu un monument de précision, ce qui se traduit *de facto* par le recours à une échelle très fine dans la simulation. Ainsi, chaque hexagone représente 110 m et le relief du terrain est signalé à chaque élévation de 6 m, le tout sur trois cartes de 100 sur 60 cm.

Pour ce qui est des unités, la base est le régiment (infanterie ou cavalerie) et la batterie (artillerie). Cela nous donne, par exemple, pour la division Hood (I Corps confédéré) un total de 34 pions : Hood plus 5 pions chefs (un par brigade), 18 pions d'infanterie, 9 pions d'artillerie et 1 pion chariot d'approvisionnement. A ce rythme là, on arrive facilement au chiffre astronomique de 1 680 pions, marqueurs compris ! Bien évidemment, ce n'est pas à cela que l'on juge de la qualité d'un jeu, mais tout de même...

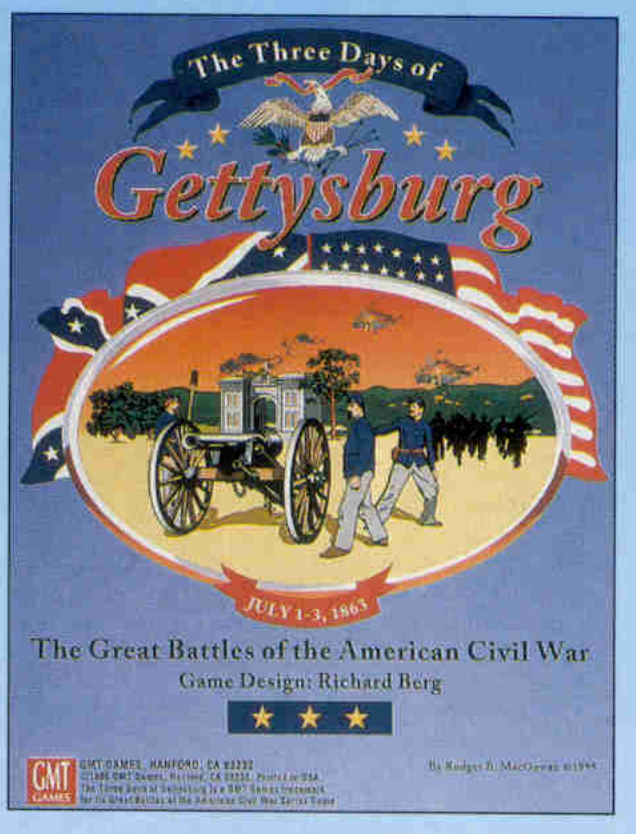
Chaque régiment, en plus de sa force et de son potentiel de mouvement, se voit aussi attribué un niveau de cohésion, capital pour sa tenue au combat, et un type d'arme (il en existe 15 différents), essentiel pour mesurer son efficacité au tir. De la même façon, à chaque chef de brigade est attribué un profil (agressif, normal, précautionneux ou imprévisible) qui détermine sa façon d'agir lorsqu'il le fait de sa propre initiative. Plus original est sans nul doute la règle qui permet de gérer la fatigue des troupes, au niveau de la brigade. Les mouvements en terrain difficile, la chaleur, les assauts et la construction de retranchements font monter le niveau de fatigue de la brigade qui, à l'inverse, redescend si aucune de ces actions n'est effectuée par des régiments de cette même brigade. Le niveau de fatigue agit sur les capacités de mouvement, l'efficacité au choc et surtout sur les tests de cohésion. Le gain en réalisme est très appréciable et le système de gestion simple. Le seul problème vient de sa lourdeur : gérer avec des marqueurs quatre niveaux de fatigue par brigade prend du temps, d'autant plus qu'il faut l'intégrer dans plusieurs modificateurs de jet de dé... Il est heureusement possible de jouer sans cette règle.

Qui commande vraiment ?

L'échelle du jeu mesurée, il faut maintenant comprendre que dans cette simulation, encore plus que dans les précédentes productions du même auteur (*SPQR*, *A Famous Victory* — voir notre analyse page 32 — ou *The Battles of Waterloo*), la complexité et l'intérêt proviennent tous deux des règles de commandement. L'objectif annoncé est de refléter le chaos auquel étaient confrontés les commandants en chef d'armées de cette taille.

Les unités de combat peuvent avoir deux statuts, elles sont soit en *Efficacité maximum* (EM) soit en *Efficacité réduite* (ER). Pour être EM, elles doivent se trouver dans le rayon de commandement de leur chef de brigade. De même, chaque chef doit se trouver dans le rayon de commandement de son supérieur hiérarchique, en remontant du chef de brigade, au général de division, au chef du corps et enfin au commandant de l'armée. Si cette longue chaîne est rompue, les régiments sont ER (mouvements réduits et attaques impossibles) sauf si le chef de brigade réussit son test d'initiative. Malgré les possibilités d'extension de ce type de chaînes de commandement, Lee (sudiste) ou Meade (nordiste) auront le plus grand mal à mettre en musiques des mouvements d'ensemble, leur propre rayon de commandement étant très faible (neuf hexagones pour le premier et huit pour le second) et ceux de leurs subordonnés encore plus réduits.

Le rôle du commandant en chef, même réduit à une petite partie du champ de bataille, est néanmoins essentiel. En effet, chaque tour commence par l'activation des troupes au niveau de l'armée, c'est-à-dire que chaque commandant en chef peut activer un corps dont le chef est dans son rayon de commandement ou bien directement les divisions dont les généraux sont à portée (le camp avec l'initiative jouant le premier).



La grande majorité des régiments ne pourront entrer en action que dans la deuxième phase du tour de jeu, celle de l'activation des unités au niveau des divisions. Dans cette phase, l'ordre d'entrée en jeu des divisions est aléatoire (tirage au sort des marqueurs d'identification, sauf la première division qui est choisi par le camp ayant l'initiative). Beaucoup de brigades doivent en plus tester leur initiative pour avoir une chance d'être EM. Si le test est raté, les unités, désormais ER, devront en plus se conformer dans leur actions au « caractère » de leur chef de brigade en consultant la bien-nommée *Table de confusion*.

Le résultat a de quoi faire craquer les nerfs du plus expérimenté des joueurs : après quelques tours, il devient évident que la majeure partie des choix tactiques doivent être pris au niveau de la division et donc de façon très parcellaire. Pour gagner, il faut donc sans cesse adapter sa stratégie et profiter des moindres occasions. Le prévisible, lui, s'arrête à l'échelle de l'engagement d'un seul corps lors de la première phase d'activation du tour, ce qui représente moins d'un tiers de chaque armée.

La réserve d'artillerie est gérée à part pour les deux armées. Toutes les batteries dans le rayon du commandant de l'artillerie (Pendleton pour les Confédérés, Hunt pour l'Union) peuvent être activées en même temps dans la première phase d'activation (niveau Armée). Cette possibilité autorise des tirs de barrage ou de préparation d'une grande ampleur.

Un réalisme laborieux

Globalement, le système de commandement et d'activation des troupes proposé dans *The Three Days of Gettysburg* peut être considéré comme le plus achevé mais aussi le plus complexe des jeux de cet éditeur. Sa principale originalité, qui consiste à séparer en deux phases la mise en action des unités (niveau Armée puis niveau Division) est très réaliste mais nuit à la fluidité du jeu. Avec un tel système, le public visé est celui des joueurs expérimentés, qui ne seront pas effrayés par la demi-heure de jeu nécessaire pour boucler un tour simulant seulement vingt minutes de temps réel ! Pour les autres, *The Three Days of Get-*

L'assaut sudiste sur Little Round Top, moment décisif de la bataille de Gettysburg. Depuis quelques années, GMT a imposé un standard de qualité graphique dans le jeu d'histoire et *The Three Days of Gettysburg* ne fait pas exception à la règle. La complexité du système impose d'ailleurs une grande attention aux différents codes couleurs présents sur les pions.

tysburg a le mérite de proposer une alternative : des règles ultra-simplifiées de commandement qui rendent le jeu accessible à tous, mais dans une version plutôt simpliste et sanglante (tous ce qui est dans le rayon d'un chef de brigade est EM, le reste ER et les chefs de corps et d'armées sont supprimés). A titre de comparaison, les six pages de la règle standard sur le commandement sont alors remplacées par une seule demi-page ! Je n'y voit de mon côté qu'un réel intérêt : permettre dans un premier temps de se familiariser avec les règles de mouvement et de combat sans être rebuté par la difficulté des règles de commandement, que l'on abordera ensuite, au cours d'une autre partie.

Il faut également mentionner l'existence de quelques règles optionnelles assez plaisantes, comme la possibilité d'événements aléatoires, qui pimentent le jeu sans l'alourdir tout en restant dans un cadre historique plausible. Par exemple, un héros peut apparaître au sein d'une mêlée ou certains généraux, penchés sur la bouteille (ce qui n'a rien d'une légende), risquent de perdre une partie de leurs moyens.

La supériorité du feu

Au cours de la guerre de Sécession, 90 % des pertes ont été causées par les tirs des fusils de l'infanterie et 9 % par les tirs d'artillerie... Le problème est que les généraux de l'époque n'en avait pas conscience et croyait encore aux vertus du choc. Là encore, *The Three Days of Gettysburg* est à ce niveau d'une parfaite historicité. Notre avantage étant bien entendu de le savoir avant de commencer à jouer !

Au point de vue des règles, le tir est géré avec les mouvements. Parmi les cinq types de mouvement, le tir est possible dans trois (mouvement normal, tactique et retraite) et interdit dans deux (réduit — pour unités ER — et mouvement stratégique). L'action de tirer coûte un certain nombre de points de mouvement, en fonction de la distance de la cible et du type de l'unité faisant feu. Par exemple, une unité de réguliers nordistes voulant tirer à deux hexagones devra dépenser deux points de mouvement mais des jeunes recrues sudistes voulant tirer à trois hexagones devront en dépenser cinq. Le tir est omniprésent dans le cours de la partie. Les unités EM d'une brigade activée peuvent tirer à chaque mouvement si elles ont assez de points de mouvement pour cela. De plus, les tirs de réaction sont également possibles, les unités du joueur en phase de défense pouvant tirer :

– sur une unité qui les a visé;

– sur des unités adverses ayant stoppé leur mouvement sans tirer, dans un rayon de deux hexagones;

– sur un régiment adverse entrant à leur contact si elles passent avec succès un test de cohésion préalable;

– et, enfin, sur tout adversaire quittant leur zone de contrôle.

L'infanterie tire efficacement jusqu'à deux ou trois hexagones. Sa portée maximale est de cinq hexagones. L'artillerie, elle, peut porter jusqu'à 50 hexagones... mais elle n'est réellement utilisable que jusqu'à 15 hexagones et redoutable jusqu'à sept. L'épuisement des munitions est également simulé, par certains résultats sur la table de tir. Se réapprovisionner est surtout difficile pour l'artillerie, qui doit être à portée d'un chariot de munitions.

Globalement, la fréquence et l'efficacité des tirs rend le feu capital sur le déroulement de la bataille. Réussir à charger l'ennemi au choc relève de la gageure, la plupart des unités étant désorganisées ou déroutées avant même de l'atteindre. L'assaut au corps-à-corps ne doit être que la conclusion d'une série d'approches et de tirs et ne survenir qu'au moment où le défenseur a été déjà bien usé. La célèbre charge à la baïonnette de la division Pickett (I Corps confédéré) le dernier jour de la bataille en est la preuve absolue : 15 000 engagés et 10 000 hommes hors de combat. Faites confiance à la règle de Richard Berg, si vous essayez la même chose, le résultat sera équivalent, voire encore pire !

Pour maîtriser le dosage entre tir et choc et les manœuvres adéquates pour en profiter, il faudra plus d'un coup d'essai, mais *The Three Days of Gettysburg* est de toute façon un jeu de longue haleine.

Un jeu excellent et frustrant à la fois

L'impression laissée par ce nouveau Gettysburg de GMT est double. Les cartes et les pions sont beaux et très bien réalisés. Le système d'identification des divisions par une bande de couleur et des brigades par un autre carré de couleur est très pratique au regard du nombre des pions. Les règles sont séduisantes et très historiques. Elles sont aussi très complexes mais les aides de jeux atteignent un niveau de précision et d'ingéniosité rarement égalé. La frustration vient tout simplement du temps et de la place nécessaires pour profiter de ce jeu d'histoire. Simuler les trois jours de la bataille prend au moins 75 heures ! Heureusement, il reste les scénarios, qui ne couvrent qu'une partie de la bataille. Les scénarios simulant une seule journée sont encore relativement longs, mais deux autres, plus courts (2 à 8 heures) présentent des intérêts tout particulier. Le premier, Herr's Ridge, est idéal pour apprendre les règles. Le second, Little Round Top, est réellement passionnant. Particulièrement équilibré et tendu, il couvre le moment clé de la bataille et oppose un nombre réduit de divisions.

Malgré la présence de ces petits scénarios, pratiquer réellement *The Three Days of Gettysburg* est très difficile. Seuls les passionnés de la guerre de Sécession et les joueurs expérimentés disposant d'une grande table et de temps pourront envisager cet investissement... même si le plaisir des yeux et la précision de l'ordre de bataille sont également des arguments convaincants. Précisons que le sous-titre du jeu est *The Great Battles of the American Civil War - Volume 1*, il y aura donc d'autres batailles à venir avec le même système. En tout cas, nous conseillons aux autres joueurs (les raisonnables ?) de se reporter sur le tout nouveau ***Glory***, du même auteur chez le même éditeur (à paraître très prochainement). Il s'agit toujours de la guerre de Sécession (mais avec d'autres batailles), dans un esprit complètement inverse : la facilité de jouer avant tout. Richard Berg avait-il quelque chose à se faire pardonner ? ❐

EXTENSION

L'ARMÉE DU BASILEUS

Aide de jeu pour *Croisades*

La série *Cry Havoc*, éditée par Eurogames, offre une marche idéale pour le jeu d'histoire et une simulation très amusante de l'épopée de la chevalerie. *VaeVictis* vous propose ici un ensemble de règles permettant de représenter l'armée byzantine des croisades.

Par Christian DELABOS

Le premier des scénarios stratégiques de l'extension *Croisades*, qui se situe à une époque où les Basileus de la dynastie comnène renouent avec une politique syrienne active, inclut un joueur byzantin. Cependant, tributaires du fait que la version britannique originale ne comprenait pas de pions byzantins, les règles françaises de *Croisades* proposent, à défaut, d'utiliser les pions des jeux *Siège* et *Cry Havoc*.

Cette solution ne permet pas de simuler correctement l'armée byzantine de l'époque, mais il est possible de remédier au problème en piochant des pions précis dans les diverses boîtes de la série. Voici donc les différentes composantes de l'armée byzantine des croisades. Les boîtes d'extension nécessaires sont indiquées en italique.

LA SERIE CRY HAVOC

A l'origine, *Cry Havoc* est un jeu d'histoire d'escarmouche — ou sub-tactique — britannique (traduit en français par Eurogames) simulant les combats du XIIIe siècle. Chaque pion correspond à un seul homme avec son équipement spécifique (chevalier, piquier, archer, etc.). L'homme est représenté de quatre façons : indemne, assommé, blessé ou mort. Un livret de scénarios variés permet de revivre divers types de combats médiévaux.

En quelques années, la série s'est enrichie considérablement, avec plusieurs extensions : la guerre de siège (*Siège*), le Japon médiéval (*Samouraï*), les raids des guerriers vikings (*Vikings*). Enfin, l'extension *Croisades*, dans la Palestine des croisades, permet de mener de véritables campagnes stratégiques, avec des règles spécifiques de gestion ou de diplomatie et une carte de la région. Toutes les situations de combat et de siège sont simulées à l'échelle standard de *Cry Havoc* (ce qui implique souvent de grosses batailles).

L'armée byzantine

● Le Basileus

Le Basileus est l'empereur de Byzance. A l'époque où se déroule le premier scénario stratégique de *Croisades*, c'est Manuel Ier Comnène (1143-1180) qui préside aux destinées de l'Empire. Cet homme fut, selon l'orientaliste René Grousset, l'un des plus grands souverains de l'histoire byzantine.

Pour représenter le Basileus, on utilise le cavalier lourd Murda (*Croisades*).

● La Garde varangienne

Composée à l'origine de Vikings suédois établis en Russie (les Varègues), cette garde particulière du Basileus remplace les anciens régiments byzantins de la garde dès la seconde moitié du XIe siècle. Après 1066, ces gardes ne se recrutent plus en Russie mais surtout en Angleterre, parmi les Anglo-Saxons qui fuient la domination normande.

Les pions Housecarls et Hirdmen de l'extension *Vikings* représentent le mieux les gardes varangiens. La règle spéciale sur le maniement des haches à deux mains doit être utilisée mais pas celle sur la formation de combat des Housecarls.

Gardes varangiens (*Vikings*) : Aelfwine (H), Aethered (H), Aethelmund (H), Beorhtulf (H), Ceolred (H), Ecgbrytht (H), Edgar (H), Edward (H), Hygeberht (H), Kola (H), Osmed (H), Tostig (H), Wulfgar (H), Agnar (Hd), Ivar (Hd), Magnar (Hd), Skule (Hd), Torberg (Hd), Torgils (H), Torstein (H).

● Les *Klibanophoroï*

Ces cavaliers ultra-lourds portent une cotte de maille et une armure d'écailles, et leurs chevaux sont protégés de cottes de cuir à écailles. Ce type de soldats est utilisé pour la dernière fois lors de la campagne de Manzikert (1071). Ils ne figurent ici que pour le scénario tactique joint et ne peuvent pas être utilisés dans le cadre d'une campagne stratégique de *Croisades*.

Les pions mamelouks royaux de *Croisades* conviennent tout à fait pour simuler les *Klibanophoroï*.

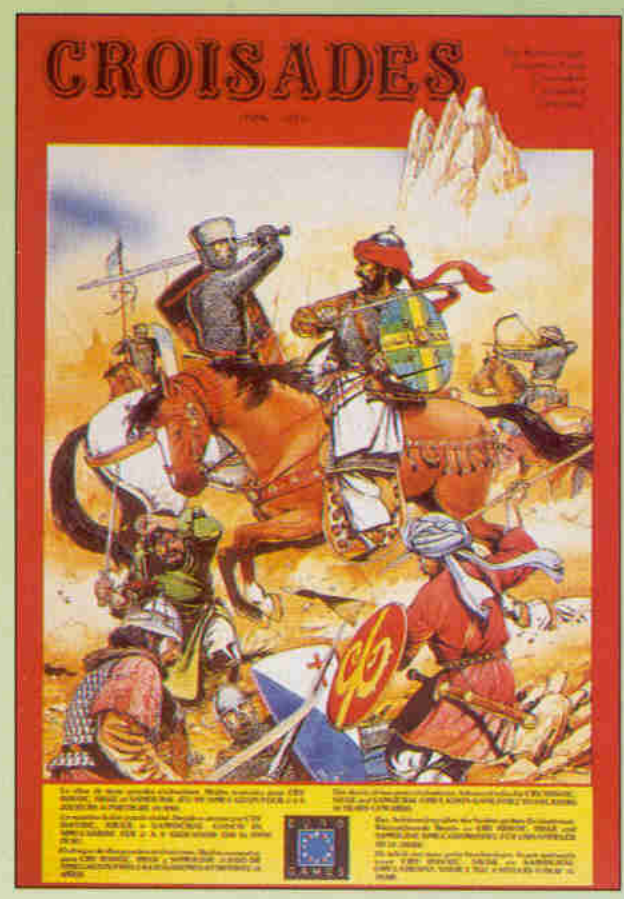
Klibanophoroï (*Croisades*) : Abaga, Alkamil, El-Arish, Hakim, Maarat.

● Les *Kataphraktoï* (cavalerie lourde)

Issus de l'aristocratie byzantine, les *Kataphraktoï* portent eux aussi l'armure d'écailles et la cotte de mailles. Les Occidentaux tiennent en piètre estime ces cavaliers, estimant que leur valeur militaire est plus celle de sergents que de chevaliers.

L'équipement des cavaliers lourds byzantins étant assez semblable à celui de leurs homologues syriens, on utilisera les pions de cavalerie lourde syrienne (*Croisades*) pour les représenter.

Kataphraktoï (*Croisades*) : Ashok, Kukburi, Mohammed, Moonga, Nassin, Suejac.



● La cavalerie lourde mercenaire.

De nombreux chevaliers occidentaux ont servi comme mercenaires dans les armées byzantines. Certains de ces hommes, tel le Normand Roussel de Bailleul, se sont taillés une renommée considérable en servant le Basileus... ou en le trahissant !

Les pions chevaliers de *Cry Havoc* formeront cette cavalerie lourde mercenaire.

Cavalerie lourde mercenaire (*Cry Havoc*) : Sir Alain, Sir Gunter, Sir James, Sir Jacques, Sir John, Sir Peter, Sir Piers, Sir Roger, Sir Thomas, Sir William.

● Les *Trapezitoï* (cavalerie légère)

Ces cavaliers ne portent pas d'armure et leur armement se limite à un casque, un bouclier, une épée et une lance. Pour les représenter, on utilisera les pions turcopoles de *Croisades*.

Trapezitoï (*Croisades*) : Arnulf, Kamal, Merton, Mosul, Reuben, Tamara.

● Les cavaliers légers mercenaires

Issus de divers peuples des steppes (Alains, Coumans, Petchénègues, Turcs, etc.), de nombreux archers à cheval servent le Basileus en tant que mercenaires. Tout comme les mercenaires normands, ces hommes n'étaient pas toujours fiables et pouvaient changer de camp au cours du combat.

Cavalerie légère mercenaire (arc court) : Argun, Bar, Ruzzik, Yesgai, Ayub, Fakr, Imad, Mongka, Qutuz, Rashid, Usamah.

● Les *Skutatoï* (infanterie lourde)

L'infanterie lourde byzantine porte cuirasse d'écailles ou cotte de mailles, bouclier, casque, épée et pique.

Aucun pion de la série *Cry Havoc* ne permet de simuler correctement ce type de soldat. Une des solutions possibles est d'utiliser les pions piquiers de *Siège*. On considérera que ces hommes sont en armure et on appliquera donc toutes les règles qui en découlent.

Skutatoï (*Siège*) : Aki, Arnold, Brendan, Bryn, Gareth, Hayden, Mordred, Stori.

● Les *Peltastoï* (infanterie légère)

Les piétons sans armure représentent une part de plus en plus importante de l'infanterie byzantine au cours des XIe, XIIe et XIIIe siècles.

Pour représenter les *Peltastoï*, les pions ceorls de Vikings conviennent assez bien.

Peltastoï (*Vikings*) : Aelfric, Aelfweard, Aelmaer, Aethelbert, Eadric, Eardwulf, Godwine, Oswald, Ordheh, Weohstan.

● Les *Psiloï* (archers)

Les archers byzantins seront avantageusement représentés par les archers vikings et saxons de *Vikings*.

Psiloï (Vikings) : Gandalv (Bw), Guntar (Bw), Hauk (Bw), Hvsing (Bw), Lodin (Bw), Reidar (Bw), Torfinn (Bw), Yngrar (Bw), Aelfgrar (B), Aelle (B), Aldred (B), Cenwulf (B), Osric (B), Swithulf (B), Wulfroth (B).

Contrairement aux armées occidentales et musulmanes, les armées byzantines ignorent l'usage de l'arbalète.

Règles particulières

1. Le commandement

Le Basileus se trouve très souvent à la tête des armées byzantines. Il est assisté alors par des *Dux* qui mènent les contingents des différents thèmes (provinces) de l'empire.

Pour représenter ces *Dux*, on utilisera les *Kataphraktoï* Ashok et Mohammed.

2. Le moral

Une des principales caractéristiques de l'armée byzantine des croisades est le faible moral des contingents autochtones. Par contre, les troupes mercenaires (garde varangienne, Franjs, archers à cheval) ont un moral relativement élevé. Mais à l'inverse, ces troupes peuvent se montrer extrêmement versatiles en cas de combat face à des compatriotes ou de non paiement de la solde. Le détail du moral et des facteurs de commandement est indiqué dans le tableau ci-contre. ❐

Bibliographie

Vie et mort de Byzance, Louis Bréhier, Paris, Albin Michel, 1946.

Armies and ennemies of the Crusades, Ian Heath, 1978.

Byzantine Armies, 886-1118, Ian Heath, Osprey, Men-at-arms series, London, 1979.

Histoire de l'Etat byzantin, Georges Ostrogorsky, Paris, 1983.

Merci à Hervé Tardy pour ses conseils avisés concernant les règles de moral et de commandement.

Christian Delabos est responsable du club Claymore-Normandie, qui regroupe des passionés de la série *Cry Havoc*. Ce club publie un fanzine du même nom, comprenant moults aides de jeux et scénarios.

Claymore-Normandie : 33, rue de Cronstadt, 76300, Sotteville-les-Rouen.

LA BATAILLE DE MANZIKERT (août 1071)

En 1071, profitant d'une attaque des Seljoukides contre l'état fatimide de Damas et d'Egypte, le Basileus Romain IV Diogène entreprend de récupérer les territoires arméniens perdus par Byzance. Il prépare une armée de 200 à 600 000 hommes (selon les sources). Cependant, ces hommes sont mal entraînés et peu disciplinés. De plus, la plupart sont des non-combattants (ingénieurs, serviteurs, intendants). Apprenant l'avance byzantine, Alp Arslan, le sultan seljoukide, se dirige précipitamment à la rencontre de l'armée byzantine. Le jour de la bataille, l'armée de Romain IV compte à peu près 100 000 hommes et celle d'Alp Arslan de 15 000 à 40 000 hommes selon les sources. L'armée byzantine s'organise en trois corps de bataille, l'Empereur au centre, et se dirige alors vers le camp seljoukide. Les Byzantins ne rencontrent guère de résistance et le Basileus prend peur de tomber dans un piège. Il ordonne alors de revenir vers son propre camp. Hélas, par incompétence ou coup du sort, cet ordre est mal interprété et la rumeur court bientôt que Romain a été tué. C'est la panique : les deux ailes se disloquent et la réserve s'enfuit. L'Empereur reste seul au centre avec sa garde varangienne, qui fait face à la charge de 10 000 cavaliers seljoukides menés par Alp Arslan... Ce scénario représente le combat final de la bataille : l'Empereur et sa garde s'apprêtent à vendre chèrement leur vie, mais, après une âpre résistance, Romain IV Diogène est capturé par un mamelouk turc.

Manzikert fut une des pires défaites que l'empire byzantin ait connu. Les conséquences de cet échec furent dramatiques : un état seljoukide permanent était désormais présent en Anatolie, l'organisation défensive des frontières était désintégrée et la succession de Romain IV déclencha une terrible guerre civile au sein de l'empire.

Les Turcs seljoukides

Alp Arslan : As-Salih

Cavalier lourd seljoukide : Kilij

Archers à cheval : Arghun, Ayub, Bar, Fakr, Imad, Qutuz, Mongka, Rashid, Ruzzik, Usamah, Yesugaï

Mamelouks légers : Baha, Fai'z, Rashid, Taki, Vezelay, Yaghi

Bédouins : Al-Ashraf, Ismail, Kitbuqa Mehmet, Rukn, Thatoul.

Les Byzantins

Romain IV Diogène : Murda

Klibanophoroï : Hakim, Maarat

Garde varangienne : Aelfwine (H), Aethelmund (H), Aethelred (H), Beorhtulf (H), Ceolred (H), Ecgbryth (H), Edgar (H), Edward (H), Hygeberht (H), Kola (H), Osmed (H), Tostig (H), Wulfgar (H), Agnar (Hd), Ivar (Hd), Magnar (Hd) Skul (Hd), Torberg (Hd), Torgils (Hd), Torstein (Hd).

Psiloï : Reidar, Lodin.

Placement initial : les Byzantins se placent en premiers dans la zone grisée (voir cartes). L'empereur et ses cavaliers doivent être entourés par la garde varangienne. Les Seljoukides commencent la partie en entrant par le ou les côtés de leur choix.

Conditions de victoire : le joueur turc doit capturer le Basileus. Lors d'une attaque contre Romain IV à 6 contre 1, le joueur seljoukide le capture automatiquement. L'empereur ne peut pas quitter la carte.

Fabrice RENIER

	COMMANDEMENT			MORAL
Personnages	**Classes de personnages**	**Rayon de commandement**	**Potentiel de commandement**	**Niveau de moral**
Basileus	1 Commandant suprême	12 cases	25 dignitaires de haut rang ou officiers	11
Dux	2 Dignitaire de haut rang	10 cases	15 officiers ou sous-officiers	10
Klibanophoroï	3 Officier	8 cases	10 sous-officiers ou hommes de troupe	09
Kataphractoï	3 Officier	6 cases	10 sous-officiers ou hommes de troupe	08
Garde varange	4 Sous-officier	6 cases	8 hommes de troupe	10
Cavalier lourd mercenaire	4 Sous-officier	6 cases	8 hommes de troupe	10
Trapezitoï	5 Régulier			05
Cavalier léger mercenaire	5 Régulier			08
Skutatoï	5 Régulier			05
Peltastoï	5 Régulier			04
Psiloï	5 Régulier			03
Ingénieur	6 Irrégulier			03
Civil	6 Irrégulier			02

LA guerre de Sécession marque la transition entre la guerre de type napoléonien et la guerre totale moderne. En effet, si les tactiques et les stratégies employées sont proches de celles de l'Empire, la mobilisation des potentiels humains et industriels est sans précédent.

Par Dominique SANCHES
Avec la collaboration de Pierre DOBSON

De même, pour la première fois, les innovations technologiques de la révolution industrielle sont pleinement exploitées par les militaires.

L'apparition de nouvelles armes révolutionnaires, comme la balle conoïdale Minié ou les canons à âme rayée, modifie entièrement la structure du champ de bataille, figée depuis plusieurs siècles. Désormais, la masse laisse place à la puissance de feu, les fronts s'étendent, les hommes se dispersent.

Enfin, la guerre navale connaît une véritable révolution, dans les méthodes et les objectifs, mais aussi avec l'apparition d'une multitude d'innovations techniques, comme les navires-cuirassés, les submersibles, les mines flottantes, etc. Cet aspect sort toutefois du cadre de notre article, où nous n'aborderons que les opérations terrestres.

LE RECRUTEMENT

A l'aube de la guerre de Sécession, le potentiel militaire terrestre des Etats-Unis est représenté par une petite armée régulière de 16 000 hommes, dispersés dans les territoires de l'Ouest, et par la milice. En théorie, celle-ci forme une réserve de citoyens-soldats entraînés mais, dans la plupart des Etats, cette institution est inexistante ou déliquescente, à tel point que dans les années 1850, elle est remplacée par un système de volontariat. La plupart des compagnies de volontaires ainsi formées passent plus de temps à boire qu'à s'entraîner, et même les meilleures sont plus exercées à la parade qu'à la guerre. Elles seront pourtant les premières troupes à répondre à l'appel des gouvernements.

Le 6 mars 1861, le Congrès confédéré provisoire autorise la création d'une armée régulière, mais qui ne verra jamais le jour. Par contre, il permet au président Davis de lever 100 000 volontaires pour 12 mois. Lincoln réagit le 15 avril en appelant 75 000 miliciens sous les drapeaux pour 60 jours, ce qui montre à quel point les dirigeants s'illusionnent sur la durée de la guerre. La défaite de First Manassas, enfin, amène le Congrès fédéral à approuver le 25 juillet 1861 l'appel de 500 000 volontaires pour une durée de trois ans.

Volontariat et conscription

Le conflit se prolongeant, les appels au volontariat vont se multiplier, généralement pour une durée de trois ans. Finalement, la Confédération doit instituer la conscription le 16 avril 1862 : elle concerne les hommes de 18 à 35 ans pour trois ans — mais elle est étendue en 1864 à la tranche 17-50 ans — qui doivent servir pour la durée de la guerre. Cependant, il est possible de se faire remplacer, et de nombreuses exemptions existent; par exemple, la classe aisée des propriétaires d'esclaves est moins touchée puisqu'un homme blanc est exempté s'il possède vingt esclaves ou plus, ce qui accréditera la thèse de la guerre des riches menée par les pauvres.

Le Nord est lui aussi obligé d'adopter la conscription, le 3 mars 1863, pour les hommes de 20 à 45 ans, qui doivent servir trois ans. Cette mesure particulièrement impopulaire entraînera émeutes et désertions et, bien souvent, les conscrits devront être emmenés à leur régiment sous bonne garde.

Le système de conscription de l'Union est pourtant assez souple : le président appelle un certain nombre d'hommes sous les drapeaux et assigne des quotas aux divers Etats. Chaque Etat a ensuite 50 jours pour trouver des volontaires pour remplir ces quotas, et éviter ainsi la conscription qui est considérée comme infamante. A cause de la baisse du nombre des volontaires et de la compétition entre les villes pour les attirer, la somme d'argent qui est offerte au candidat augmente avec le temps. Ainsi, pendant l'hiver 1864-1865 à Philadelphie, la prime d'engagement est de 1 100 dollars, c'est-à-dire plus qu'un ouvrier peut économiser en trois ans. Le gouvernement fédéral augmente lui aussi les primes et les soldes.

Cette déviation du système de recrutement va faire ressembler l'armée nordiste de plus en plus à une armée de mercenaires, et amener corruption et fraude. Les intermédiaires sont payés pour trouver des volontaires ou des remplaçants, et fournissent des hommes peu motivés, voire impropres au service. Certains s'engagent pour toucher la prime, puis désertent et vont s'engager ailleurs : un certain Thomas Ryan est exécuté en décembre 1864 pour s'être engagé trente fois ! Le système de conscription nordiste autorise aussi la commutation, c'est-à-dire qu'il est possible de se libérer des obligations militaires en payant 300 dollars au gouvernement fédéral. Sur les 133 000 hommes concernés par les deux premières levées de la conscription, 85 000 payeront cette somme. La commutation est finalement interdite le 6 juillet 1864.

A partir du 1er janvier 1863, date de la déclaration d'émancipation, l'armée nordiste peut recruter officiellement des soldats noirs. Encadrés par des officiers blancs, ils sont généralement cantonnés à des tâches de garnison mais donneront toute la mesure de leur valeur et de leur motivation dans les combats acharnés de 1864 et 1865. Les Confédérés font savoir qu'ils seront remis en esclavage s'ils sont capturés et que leurs officiers seront traités

comme des criminels de guerre. Cette mesure ne sera pas toujours appliquée mais il y aura plusieurs cas d'exécution de prisonniers noirs.

En tout, plus de deux millions d'hommes servent dans les armées du Nord, c'est-à-dire la moitié des hommes en âge de servir. Dans le Sud, environ 800 000 hommes ont servi la Confédération, ce qui représente le chiffre impressionnant du 4/5 des mâles blancs éligibles.

L'EVOLUTION DU MATERIEL

Les armes de l'infanterie

La révolution dans le domaine de l'armement individuel éclate en 1848 quand le capitaine français Claude Etienne Minié invente la balle qui porte son nom. Elle permet d'utiliser les fusils à canon rayé aussi facilement que ceux à âme lisse. En effet, la balle Minié conoïdale est chargée comme l'ancienne balle ronde en la laissant tomber dans le canon du fusil; mais quand la poudre explose, la base de la balle s'élargit de façon à s'engager dans les rayures

LA GUERRE DE SECESSION, premier conflit moderne

qui améliorent vélocité, précision et portée. L'armée américaine adopte ce procédé en 1855. Cependant, un grand nombre de types d'armes légères vont coexister lors de la guerre de Sécession, d'autant plus que les belligérants, surtout le Sud qui a une capacité industrielle limitée, achètent les surplus des armées européennes.

Ainsi, les fusils à âme lisse sont encore très utilisés conjointement à ceux à canon rayé, qui ont une portée deux à quatre fois plus grande. Les deux types de fusils sont aussi efficaces à courte distance et la portée moyenne des échange de mousqueterie est à peine supérieure à celle de l'époque napoléonienne, soit environ 120 mètres. Les fusils à chargement par la culasse sont introduits pendant la guerre, ils permettent de tirer deux fois plus vite et de recharger accroupi ou allongé. De même, les armes d'épaule à répétition apparaissent et multiplient par cinq la vitesse du tir. Elles sont surtout utilisées par la cavalerie nordiste.

En fait, le conservatisme des responsables nordistes de l'armement empêche une large diffusion de ces innovations qui, selon eux, coûtent trop cher en munitions et désagrègent la discipline de feu. Au Sud, le manque de moyens entravera toutes velléités de progrès technologiques. Le général Lee lui-même se prononce contre le chargement par la culasse car il a vu des unités armées de tels fusils être à court de munitions rapidement. Le Sud n'a pas assez de ressources pour permettre une telle consommation de munitions et les soldats sudistes auront donc tendance à tirer moins de cartouches mais à viser plus soigneusement.

Il est vrai que dans le feu de l'action, les troupes inexpérimentées paniquent souvent et multiplient les incidents de tir : certains tirent leur baguette de chargement, d'autres mettent la cartouche à l'envers. Après la bataille de Gettysburg, 37 000 fusils seront récupérés sur le lieu du combat : 24 000 sont encore chargés, dont 18 000 avec plus d'une cartouche.

Au début du conflit, l'armée confédérée éprouve d'énormes problèmes d'approvisionnement en armes et de nombreux régiments n'ont pas assez d'armes à feu pour équiper tous leurs hommes, même en les équipant de fusils de chasse et de fusils à silex périmés. Le gouvernement confédéré autorise même la création de vingt régiments de piquiers et le réarmement de deux compagnies par régiment avec des piques, afin de libérer des armes à feu. Quelques milliers de piques seront mis en fabrication, mobilisant inutilement des moyens industriels avant que le projet ne soit abandonné. La situation s'améliorera petit à petit, surtout avec les captures massives d'armes nordistes en 1862.

Enfin, l'armée nordiste achètera 90 000 grenades à main Ketcham, mais on ne trouve pratiquement pas de trace de leur emploi sur le champ de bataille. Par contre, des obus sphériques de 6 pounders seront utilisés comme grenades en les laissant rouler le long des pentes.

Qui mieux que Don Troiani pouvait illustrer notre dossier sur la guerre de Sécession ? Ce peintre américain, qui se réclame de Detaille, combine, dans chacune de ses œuvres, une puissance d'évocation alliée à une parfaite connaissance de l'uniformologie. Ce combat pour les couleurs, avec deux lignes de Bleus et de Gris prêts à s'entredéchirer, symbolise ainsi parfaitement les affrontements fratricides de la guerre de Sécession. (*The Fight for the Colour*, tableau de Don Troiani, Southbury, CT., USA).

L'armement de la cavalerie

La cavalerie nordiste commence la guerre avec un armement standardisé, carabine, sabre, pistolet ou revolver, mais hétéroclite dans sa provenance. Paradoxalement, les moins bien lotis sont les réguliers, dont beaucoup sont encore équipés du pistolet-carabine Springfield modèle 1855 à chargement par la bouche. Néanmoins, à partir de 1862, pratiquement toute la cavalerie nordiste est équipée de divers modèles de carabines à chargement par la culasse, puis, à partir de 1863, de plus en plus d'armes à répétition, Spencer pour la plupart.

La cavalerie confédérée, quoique théoriquement armée de la même manière que le Nord, conservera, jusqu'à la fin du conflit, une variété ahurissante d'armes de toutes sortes et de tous calibres, y compris au sein d'un même régiment. Pénurie et individualisme du cavalier confédéré y sont pour beaucoup mais l'efficacité s'en ressentira. En fait, dès 1863, la cavalerie confédérée aura de plus en plus de mal à s'opposer à la cavalerie nordiste, dont la puissance de feu est redoutable, même si ses qualités équestres et militaires ne sont pas toujours à la hauteur.

Quelques rares unités manient la lance, surtout au Colorado et dans le sud du Texas, où l'influence mexicaine se fait sentir. Mais cette arme sera vite abandonnée car elle demande trop d'entraînement et elle est peu adaptée aux terrains boisés et aux missions de reconnaissance.

L'artillerie

Les artilleurs sont alors divisés en deux écoles : ceux que les pièces à âme lisse continuent de convaincre pour leur sûreté d'emploi, leur rapidité de chargement et leur meilleure dispersion des boîtes à mitraille, et ceux qui préfèrent les canons rayés, plus précis et d'une plus grande portée.

La pièce la plus appréciée par ses utilisateurs et la plus utilisée — surtout par les Confédérés qui peuvent la fabriquer aisément — est le canon de 12 en bronze à âme lisse, le *Napoléon*, du nom de son instigateur, Napoléon III. Sa portée et sa précision sont raisonnables mais il est un peu lourd. En second viennent les pièces rayées de 10 ou de 12, en acier ou en fonte sertie d'acier (comme le Parrot). Ces pièces sont plus précises et légères mais leurs obus explosifs et leurs boîtes à mitraille manquent d'efficacité. Les premiers canons à chargement par la culasse font leur apparition mais ils sont rares et peu appréciés en raison de leur complexité d'utilisation et de leur coût élevé de fabrication.

Il existe trois catégories principales de munitions :

– le projectile plein, dont l'efficacité dépend de son énergie balistique (poids-vitesse);

– le projectile explosif, avec ou sans shrapnel, dont l'efficacité dépend alors de sa fragmentation et du volume d'explosif;

– la boîte à mitraille, dont l'efficacité dépend de la quantité et de la dispersion des projectiles.

Les pièces lisses ont généralement des calibres plus importants que les pièces rayées mais une vitesse initiale beaucoup plus faible. De plus, malgré la conception et l'utilisation d'un certain nombre d'obus spéciaux, les pièces lisses utilisent essentiellement des projectiles sphériques; si cela apporte un avantage pour les projectiles pleins, qui ont tendance à rebondir et rouler plutôt que de s'enfoncer dans le sol, les obus explosifs ne peuvent pas bénéficier de fusée à percussion, plus fiables que les fusantes (principe de la mèche à retardement) dont le réglage est toujours aléatoire et ralentit la cadence de tir.

Les mortiers apparaissent vers la fin de la guerre, quand les armées s'enterrent dans des fortifications de campagnes. Certains sont suffisamment légers pour être portés par quatre hommes, comme le Coehorns, ancêtre des mortiers modernes. De même, quelques batteries de fusées sont formées par les deux belligérants, à cause du faible coût et de la simplicité de construction de leurs projectiles. Mais les fusées posent plusieurs problèmes : elles sont fragiles, difficiles à transporter, peu précises et effrayent plus qu'elles ne tuent. Ne bénéficiant pas de programme de recherche officiel, elles sont abandonnées à cause du manque d'amélioration technique.

Enfin, la mitrailleuse fait ses débuts opérationnels, certains généraux, de leur propre initiative, en achetant quelques exemplaires à leur frais. Peu fiables à cause de leur tendance à surchauffer et à s'enrayer, elles servent surtout à la défense de fortifications ou de ponts.

LA STRATEGIE

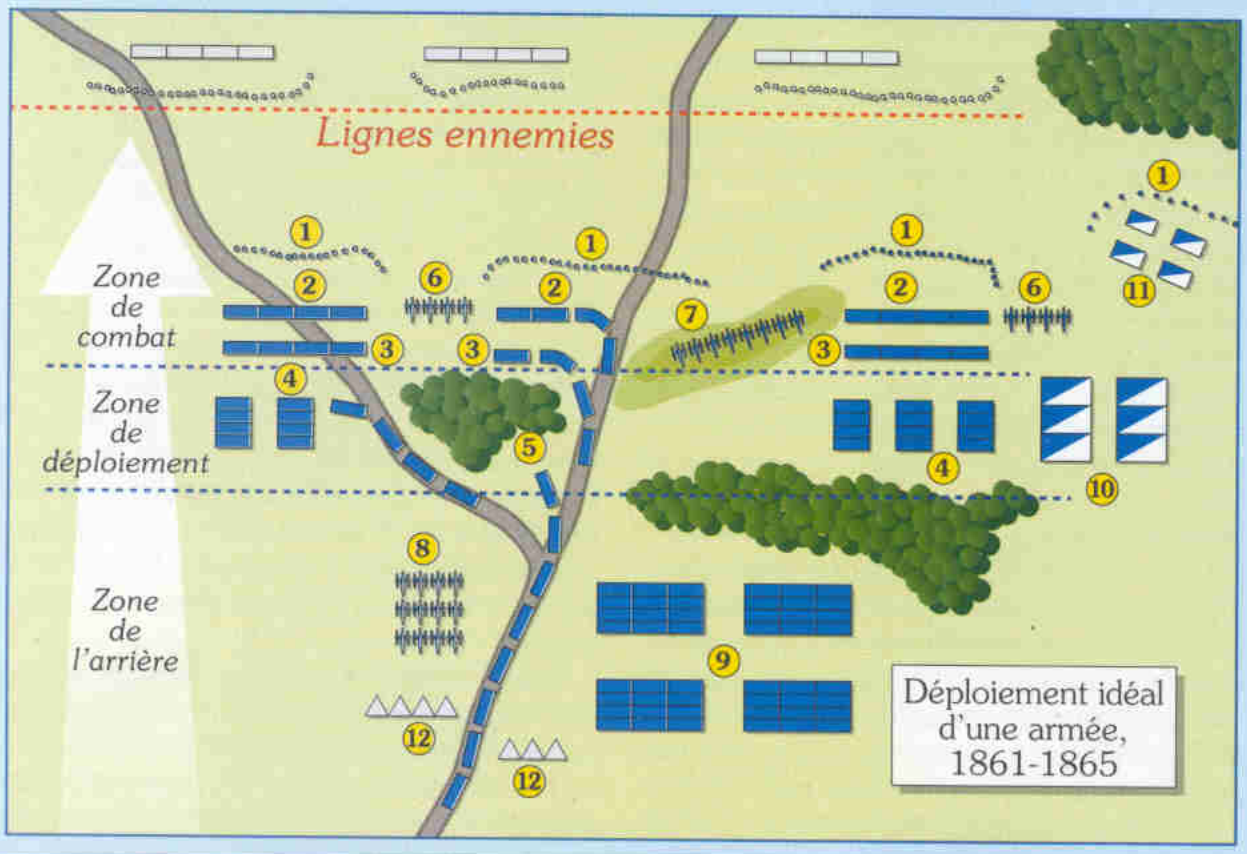
La conduite des opérations pendant la guerre de Sécession est conditionnée en premier lieu par la géographie : la moitié est des Etats-Unis est en effet divisée en deux régions bien distinctes par la chaîne des Appalaches. A l'Est se trouvent les Etats les plus peuplés, l'essentiel des infrastructures routières et ferroviaires et les capitales des belligérants, distantes seulement de 150 kilomètres. A l'Ouest, le pays est plus sauvage, peu développé, avec une faible densité de population. Les principales opérations se déroulent donc à l'Est, où un succès peut être décisif pour l'avenir de la guerre.

Au Nord, étouffer la Confédération

Dès 1861, le plan Anaconda, élaboré par le général Scott, fixe les objectifs de l'Union : faire le blocus des ports de la Confédération pour étouffer son économie, très dépendante du commerce extérieur, et contrôler le Mississipi pour couper en deux les états sécessionnistes. Mais

DEPLOIEMENT D'UNE ARMEE EN CAMPAGNE

Les troupes de pointe de la première division déploient un rideau de tirailleurs ou de cavalerie pour occuper l'ennemi et lui masquer les mouvements. Derrière cet écran, les brigades se déploient sur une ou plusieurs lignes, selon la configuration du terrain et les troupes disponibles. Le reste des brigades, ou la division suivante, se déploient en colonne de division pour former une réserve mobile capable de se porter rapidement en avant pour renforcer la ligne, pour contre-attaquer ou pour amorcer un débordement de la ligne ennemie. Si l'armée est importante, les autres divisions sont déployées à côté de la première et en réserve, avec des corps entiers en réserve pour les armées très importantes.



Les flancs sont protégés par de la cavalerie, qui démonte et forme une ligne de bataille en cas d'attaque ennemie, et assure aussi des missions d'éclairage pour découvrir le dispositif ennemi et ses points faibles. Le dilemme du commandant en chef est de décider au fur à mesure de l'arrivée de ses troupes s'il doit les déployer tout de suite pour étendre et étoffer sa ligne de front, ou s'il doit les placer en réserve pour faire face aux aléas de la bataille (à Antietam, les hésitations de McClellan lui feront conserver un tiers de l'armée nordiste en réserve, avec de funestes conséquences). Le positionnement et l'utilisation de l'artillerie de réserve est tout aussi primordial, pour ne pas gaspiller le potentiel offensif ou défensif. Enfin, la chronologie du déploiement de l'armée est l'élément vital : un bon général doit anticiper les réactions de l'ennemi et avoir un état-major efficace.

Légende du schéma :

1. Ecran de tirailleurs ou vedettes
2. Brigade déployée en lignes
3. Brigade de soutien en ligne
4. Brigade de réserve en colonne de divisions
5. Division en marche d'approche (colonne de route)
6. Batteries divisionnaires en soutien
7. Batteries de corps déployées sur un terrain favorable pour engager l'ennemi à longue portée, effectuer des tirs de contre-batterie, couvrir un assaut divisionnaire ou repousser une attaque ennemie.
8. Parc d'artillerie de réserve
9. Corps de réserve générale
10. Division de cavalerie en couverture
11. Brigade de cavalerie en mission de découverte
12. Quartier-général, dépôts, bagages, hôpitaux, etc.

Le 3 juillet 1863, troisième jour de la bataille de Gettysburg, le 1st Maryland Btn, l'une des unités sudistes les plus prestigieuses, charge les lignes nordistes dans un assaut futile et meurtrier. (*Band of Brothers*, tableau de Don Troiani, Southbury, CT., USA)

cela ne suffit pas à l'opinion publique qui réclame une offensive, bientôt nécessaire car les événements montrent que tant que les Sudistes disposeront d'une armée, ils refuseront de se rendre. Devant cette résistance acharnée, la stratégie de l'Union s'adapte : le territoire de la Confédération doit être occupé pour la priver de ses ressources agricoles et industrielles et de son potentiel de recrutement humain.

Comme le pays est particulièrement hostile à la présence des troupes nordistes, plus d'un tiers de l'armée est immobilisée dans des garnisons sur les 520 000 km^2 occupés en 1863. Se rendant compte qu'ils n'ont pas assez d'hommes pour assurer le maintien de l'ordre, les généraux nordistes préfèrent en 1864 une stratégie basée sur des raids, menés par des armées entières et visant à détruire les moyens de ravitaillement du Sud, en particulier son infrastructure ferroviaire. Le premier raid est commandé par le général Sherman qui fait parcourir à son armée de 60 000 hommes les 400 km séparant Atlanta de Savannah.

Au Sud, imposer l'indépendance

Le Sud adopte dès le début une stratégie défensive. Il n'est pas obligé de vaincre pour gagner la guerre, mais doit seulement décourager les Nordistes en leur montrant qu'ils n'ont pas les moyens humains et matériels d'empêcher l'indépendance des Etats sécessionnistes, ou gagner suffisamment de temps pour que la France ou la Grande-Bretagne décident d'une reconnaissance officielle. Même quand Lee envahit le Nord en 1862 puis en 1863, il n'a que des objectifs limités : soulèvement d'Etats présumés favorables aux idées du Sud, renouvellement des provisions et occupation d'une grande ville pour tenir des gages en cas de négociations.

Au début du conflit, le président Davis veut imiter la conduite de Washington pendant la Révolution américaine : retraiter face aux armées fortes, contre-attaquer sur les faibles et éviter les batailles importantes pour ne pas risquer de perdre l'armée sudiste, qui est la seule garante de l'indépendance de la Confédération. Mais il doit composer avec les gouverneurs des Etats et la population, qui veulent tous la présence de troupes pour défendre l'intégrité de leur territoire, et avec le tempérament sudiste, plus porté vers l'offensive. Une stratégie de la défensive par l'offensive émerge alors peu à peu lors des campagnes : le territoire de la Confédération est défendu en utilisant les lignes intérieures de communication, pour concentrer rapidement des forces dispersées contre les invasions nordistes et, si une opportunité se présente, les armées sudistes pousseront leur avantage en passant à l'offensive. Le général Jackson montre sa parfaite maîtrise des lignes intérieures lors de sa campagne dans la vallée de la Shenandoah en 1862, où il tient tête avec trois fois moins d'hommes aux divisions fédérales dispersées en les frappant une à une, puis va rejoindre l'armée de Lee au sud-est de Richmond par chemin de fer.

La logistique entrave le mouvement des armées et resserre les plans d'opérations dans des limites étroites. En effet, de vastes portions de territoire sont peu habitées, et celles qui sont cultivées sont vite dévastées par le passage des troupes, ce qui empêche les armées de vivre sur le terrain. Elles sont donc dépendantes des magasins d'approvisionnement transportés à leur suite dans des chariots qui ralentissent leurs mouvements. Les lignes d'opérations sont souvent limitées aux cours d'eau et aux voies ferroviaires qui sont les moyens les plus rapides pour transporter du ravitaillement. Les Sudistes utiliseront raids de cavalerie et guérilla pour essayer de faire reculer les puissantes armées du Nord, en désagrégeant leur système logistique.

L'art opérationnel

Quand la guerre éclate, les officiers supérieurs ont peu de théorie stratégique. En effet, les cours de West Point, dont ils sont tous issus, insistent surtout sur les mathématiques, les fortifications, l'administration et la tactique. Seuls les principes de Jomini sont abordés mais il ne faut cependant pas accorder trop d'importance à ce théoricien : Grant lui-même avouera ne l'avoir jamais lu. D'autre part, la vie de garnisons et les quelques combats menés contre les Indiens ne favorisent pas l'étude de la stratégie. La seule expérience de guerre conventionnelle des généraux américains, la guerre américano-mexicaine de 1846-1848, révélera néanmoins leur penchant pour les manœuvres audacieuses et leur capacité d'initiative.

Pendant la guerre civile, la conduite des opérations montre que les généraux maîtrisent bien la guerre napoléonienne, savent aussi tirer parti des technologies nouvelles comme le télégraphe et le chemin de fer, qui permettent de contrôler et d'effectuer de vastes mouvements et de concentrer rapidement les corps d'armée dispersés. Une des manœuvres préférées du conflit est alors le mouvement tournant, à la manière des campagnes d'Ulm et de Marengo, mais cela échoue presque toujours car l'adversaire — à la différence des ennemis de Napoléon — est tout aussi mobile.

LES FORMATIONS DE L'INFANTERIE

Comme toujours, le déroulement des combats ressemble peu aux règlements compliqués du temps de paix. L'entraînement des recrues est souvent superficiel : un peu de maniement d'arme, mais peu de tir sur cible, des manœuvres de base au niveau de la compagnie et du régiment, rarement de la simulation de combat. Selon Sherman, il faut un an pour transformer un régiment de recrues en unité opérationnelle. Pourtant, ils sont parfois envoyés au combat trois semaines après leur incorporation; c'est sur les champs de bataille qu'ils apprennent à combattre, pas dans les camps d'entraînement. Le système de recrutement de Sud, qui intègre les jeunes recrues directement dans les unités (alors qu'au Nord, les recrues sont regroupés en nouveau régiment avant d'être envoyés au front) permet aux soldats inexpérimentés de profiter de l'expérience des vétérans.

Au début de la guerre, un régiment de dix compagnies évoluant seul utilise une formation de bataille théorique de six compagnies en ligne (avec les soldats sur deux rangs), deux en réserve entre 150 et 300 mètres en arrière et deux en ordre dispersé à la même distance en avant. Les compagnies en tirailleur gardent une partie de leurs hommes en support à 35 mètres en arrière.

Le règlement *Rifle and light infantry tactics* du major Hardee est en partie une traduction de celui des chasseurs à pied français; les régiments doivent traverser rapidement en ordre lâche la zone de tir adverse pour éviter les pertes, puis ouvrir le feu à courte portée avant de charger à la baïonnette. Le tir s'effectue par groupes de quatre hommes dispersés à douze mètres les uns des autres. L'*Infantry tactics* de Casey est le règlement nordiste à partir de 1862. Il préfère l'attaque en colonne de division qui ressemble à la colonne d'attaque française des guerres napoléoniennes; les compagnies sont par deux de front, sauf une en réserve et une en tirailleur pour protéger l'assaut de la colonne.

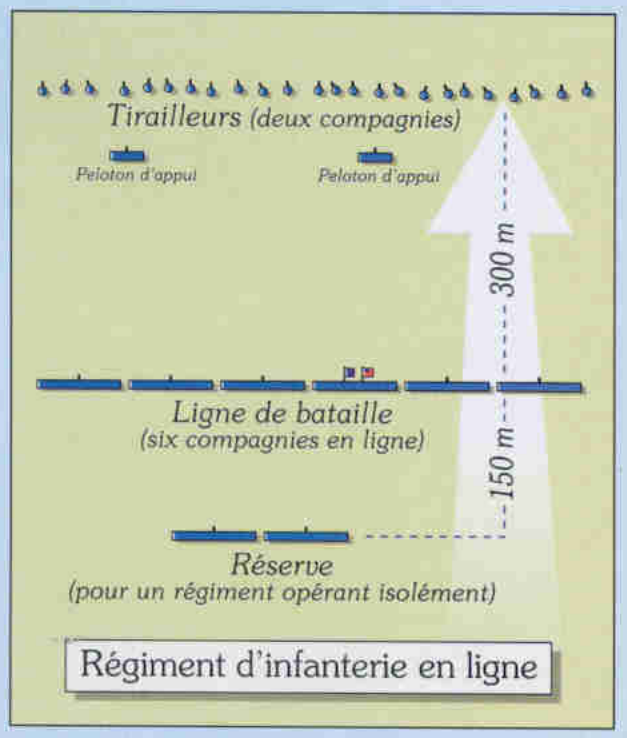
La prépondérance de la ligne

La ligne, employée aussi bien en attaque qu'en défense, reste la formation principale au combat, en raison de l'évolution de la cadence de tir. Comme chez les Anglais sous l'Empire, la ligne est formée en deux rangs : elle permet d'exploiter au mieux la puissance de feu du régiment. Il existe une ligne en ordre lâche, mais elle est peu utilisée car les recrues sont plus faciles à entraîner et à contrôler en ordre serré. Le tir s'effectue théoriquement par volée de compagnies, par file de droite à gauche ou, comme c'est plus souvent le cas dans le feu de l'action, à volonté. Les combats au corps-à-corps sont rares, car une fois que la ligne est arrêtée pour ouvrir le feu, les officiers n'arrivent plus à faire avancer à nouveau les hommes.

Plutôt que de former deux compagnies d'un régiment en tirailleur, les généraux préfèrent mettre un régiment entier en tirailleur par brigade. Cette formation dispersée est cependant rarement utilisée car elle brise la cohésion de l'unité, et, avec un champ de tir dégagé, une ligne d'infanterie peut maintenant éliminer un écran de tirailleur par le feu. Les statistiques montrent que le tir individuel des tirailleurs est deux fois plus efficace qu'une volée tirée par une ligne mais, par contre, des tirailleurs retraitent en moyenne après avoir subi 2 % de pertes, alors qu'une ligne peut encaisser jusqu'à 40 % de pertes.

La colonne d'assaut, une formation qui permet de masser des troupes rapidement sur un point faible de l'adversaire, est plus manœuvrable et mieux contrôlée par les officiers. En revanche, même si elle bouge plus vite qu'une ligne, elle subit plus de pertes par le feu à cause de sa densité en hommes. Il existe quatre types de colonnes : la colonne de division de deux compagnies de front, la colonne par compagnie, la colonne en rangs ouverts, où l'intervalle entre les compagnies est calculé de telle sorte qu'en pivotant de 90°, elles se retrouvent en ligne, et la colonne de route de deux ou quatre hommes de front. Les deux premiers types de colonne sont parfois utilisés comme formation de combat face à un ennemi affaibli.

Enfin, le carré n'est plus employé car les fantassins ont désormais la puissance de feu suffisante pour repousser en ligne une charge de cavalerie. Pour faciliter leur déploiement et le mouvement des unités, les officiers utilisent si possible des éléments de terrain (maisons, haies, murs) qui servent de points de repère ou d'alignement. ❐



Régiment d'infanterie en ligne

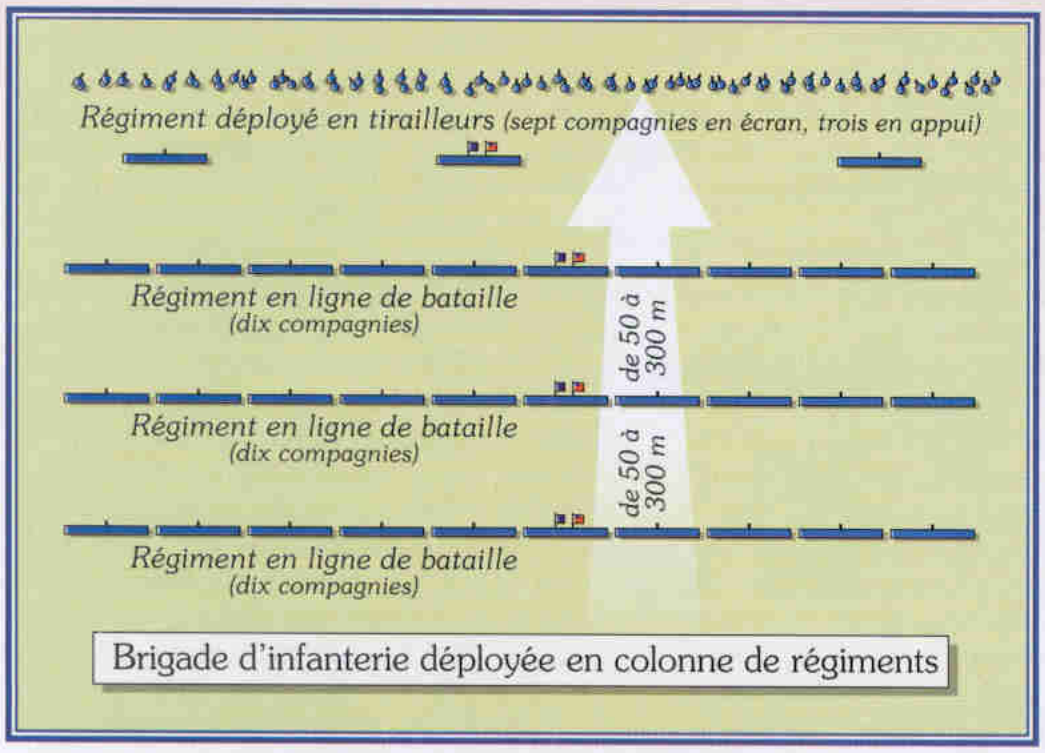
LA TACTIQUE

Les combats de l'infanterie

L'apparition du fusil rayé influe fortement sur l'art de la guerre. Pour éviter de présenter une cible trop compacte, les armées ont un front plus étendu et se forment en ordre de bataille plus loin de l'ennemi. L'attaquant doit donc parcourir une distance plus grande dans la zone de feu. Les combats se résument presque toujours à des fusillades entre fantassins, les assauts à la baïonnette n'étant qu'une menace propre à faire reculer celui dont le moral est le plus fragile. Les batailles sont donc plus longues et moins décisives. Enfin, la défense est désormais plus forte que l'attaque, surtout avec l'utilisation de plus en plus grande des retranchements.

Ces mouvements ont parfois plus d'ampleur que pendant la période napoléonienne car de vastes opérations combinées sont menées par la marine et l'armée : en 1862, la flotte nordiste débarque ainsi toute l'armée du Potomac sur les arrières de la capitale sudiste.

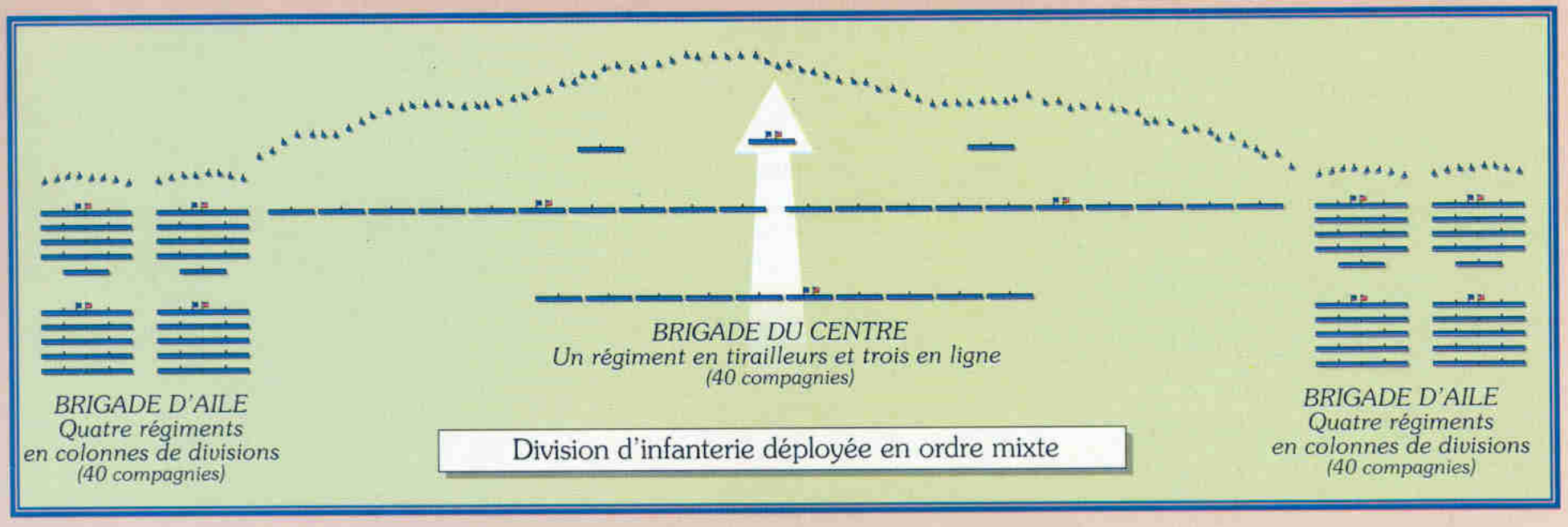
Les belligérants n'ont tiré aucun enseignement de la guerre de Crimée (1853-1856) qui a pourtant montré quel effet peut avoir le tir des fusils rayés sur des masses d'hommes en rangs serrés. Ils conservent des formations d'assaut obsolètes, faites pour l'attaque à la baïonnette et peu adaptées à la nouvelle puissance de feu de l'infanterie. Au début de la guerre, les officiers américains ont gardé l'esprit offensif qui leur avait réussi lors de la guerre du Mexique et tentent d'appliquer la vieille tactique napoléonienne de l'assaut d'infanterie soutenu par l'artillerie. Mais les progrès techniques de l'artillerie n'ayant pas été à la hauteur de ceux des fusils, la portée des canons est insuffisante pour préparer l'avance de l'infanterie.


Régiment déployé en tirailleurs (sept compagnies en écran, trois en appui)
Régiment en ligne de bataille
(dix compagnies)
de 50 à 300 m
Régiment en ligne de bataille
(dix compagnies)
de 50 à 300 m
Régiment en ligne de bataille
(dix compagnies)
Brigade d'infanterie déployée en colonne de régiments

Pour éviter de trop concentrer les soldats dans la zone de feu, l'assaut est mené en plusieurs vagues par des lignes espacées de 50 à 300 mètres, le plus souvent 150. Si les officiers arrivent à garder le contrôle, l'adversaire peut ainsi être frappé successivement par des unités fraîches et être repoussé avant qu'il ait le temps de faire intervenir ses réserves. Mais en fait, comme la première ligne d'attaque est souvent retardée par le terrain ou par l'ennemi, les unités des différentes vagues s'emmêlent et ne forment plus qu'une masse confuse; les Confédérés en feront l'expérience à Shiloh où, ayant déployé leurs corps en ligne les uns derrière les autres, leurs généraux perdront peu à peu le contrôle des troupes, ce qui les obligera à réorganiser leur structure de commandement en pleine bataille.

Un général commandant une division ne met généralement pas toutes ses brigades en ligne, gardant une réserve en colonne. Le passage des réserves à travers la première ligne est une manœuvre dangereuse et prêtant à confusion. Quand les unités du front sont trop serrées, elles peuvent se coucher et ainsi laisser passer la ligne de réserve ; à Petersburg (1864), les recrues enthousiastes du 1er Maine ont chargé par-dessus les vétérans qui s'étaient plaqués au sol pour se protéger.

Les Américains découvriront, bien avant les armées européennes, la tactique plus moderne de la succession de bonds en avant ; ainsi, lors de l'attaque du fort Donelson en 1862, les unités nordistes se jettent au sol quand le feu ennemi devient trop important avant de s'élancer à nouveau vers l'avant. A partir du printemps 1864, les Fédéraux utiliseront beaucoup de grosses colonnes pour tenter de briser les positions adverses, à cause du terrain



boisé et de la détermination de Grant à détruire à tous prix l'armée de Virginie. En fait, le déploiement des unités d'infanterie pour l'attaque est différent selon les principes tactiques du chef de brigade, de division ou de corps qui les commande. En 1863 à Fredericksburg, le général Newton forme sa division en ordre mixte : une brigade est en ligne avec un régiment en tirailleur sur l'avant, flanquée de chaque côté par une brigade dont les régiments sont en colonne de division.

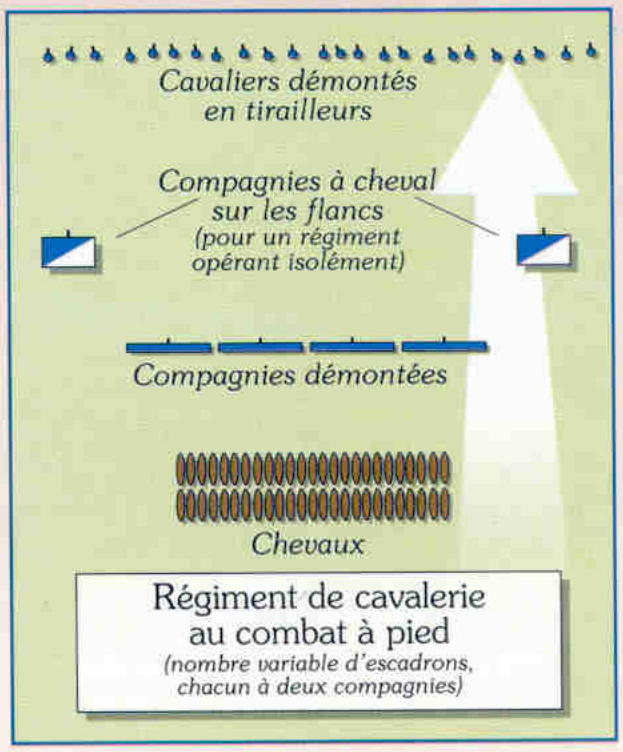
En mai 1864, à Spottsylvania, les 20 000 hommes du 2e corps de Hancock se lancent en ordre serré à l'assaut des positions confédérées car les généraux nordistes ont appris que l'artillerie avait été retirée du point d'attaque : les régiment de la 2e division sont en colonne de division, ceux de la 3e division en deux lignes déployées et ceux de la 1re division forment une immense colonne de 40 rangs de soldats que l'on a au préalable obligé à retirer la capsule de percussion de leurs fusils et à fixer leurs baïonnette au canon !

A partir de la bataille d'Antietam (septembre 1862), les armées utilisent des fortifications de campagne de plus en plus élaborées pour se protéger des tirs. En trois jours, elles sont capables de construire un parapet avec des abattis sur le front et des batteries protégées en arrière. Avec plus de temps, elles creusent des tranchées revêtues de rondins, renforcées avec des sacs de sable ou des gabions remplis de terre et des abris à l'épreuve des obus. Des mines fabriquées à partir d'obus avec détonateur à percussion au niveau du sol sont utilisées pour la première fois à Williamsburg en 1862. Des mines plus importantes servent pour l'attaque des fortifications : il s'agit d'explosifs qui sont placés sous les positions adverses, grâce à des souterrains. La mine qui explose à Petersburg (1864) crée un cratère de 50 mètres de large sur 20 de long et 10 de profondeur, ensevelissant un régiment et une batterie confédérés sous ses débris.

Le rôle de la cavalerie

La cavalerie est rarement utilisée en masse sur le champ de bataille, sauf vers la fin de la guerre par le général Sheridan pendant sa campagne dans la vallée de la Shenandoah, en 1864. Elle préfère combattre démontée; la plupart des charges à cheval contre de l'infanterie formée sont des missions de sacrifice, qui permettent d'obtenir un délai pour retraiter ou pour amener des renforts. Les cavaliers servent surtout en tant qu'éclaireurs pour protéger la marche de leur armée et découvrir les intentions de l'adversaire. L'étendue des théâtres d'opérations permet à la cavalerie d'effectuer des raids sur les arrières de l'ennemi pour couper ses lignes de communications ; la cavalerie de Stuart fera en 1862 le tour de l'armée du Potomac, parcourant 160 kilomètres en quatre jours.

Pour la charge, les cavaliers de l'Union se servent du sabre, à cause de son effet psychologique : il effraye l'adversaire et encourage celui qui s'en sert à rechercher le contact. Les Confédérés préfèrent le revolver, peut-être moins chevaleresque, mais tout aussi efficace. Mais, face à la puissance de feu de l'infanterie, c'est surtout démontée que combat la cavalerie. Le régiment est alors déployé en tirailleur ou en ligne lâche, avec un ou deux escadrons montées gardées en support ; un quart des hommes est laissé pour garder les chevaux, 1/8e



seulement lorsque ceux-ci sont attachés. La cavalerie confédérée, recrutée parmi les hommes riches habitués à l'équitation, se montrera dans la première moitié de la guerre supérieure à son homologue nordiste, qui n'est même pas appréciée dans sa propre armée, étant souvent confinée à des tâches d'escorte ou de courrier.

L'artillerie

Le personnel de l'artillerie compte parmi les plus professionnels de l'armée, à cause des exigences techniques de leur arme. Une équipe de pièce entraînée peut dételer un canon et tirer en 30 secondes et atteler en moins d'une minute, une batterie entière met trois fois plus de temps pour faire les mêmes manœuvres. Chaque canon dispose d'environ cent coups, dont les trois quarts en obus pleins, le reste en obus explosifs et mitraille. En une heure, une batterie peut être à court de munitions si elle tire sans arrêt.

A Gettysburg, le général Hunt, chef de l'artillerie de l'armée du Potomac, se plaint que les artilleurs tirent aussi vite que possible, c'est-à-dire environ trois coups par minute, pour épuiser leurs munitions et pouvoir ensuite se retirer du front. Il explique que la cadence d'un coup par minute est optimale pour la précision et pour ne pas gaspiller les tirs.

Les batteries essayent autant que possible de prendre position sur le revers d'une colline, juste en dessous de la crête pour être protégées des tirs ennemis. Peu utile en attaque, car les défenseurs sont souvent à couvert et elle ne peut s'approcher très près à cause de la portée des fusils rayés, l'artillerie garde toute efficacité en défense grâce à la mitraille, et elle peut alors être utilisée en masse, sans support d'infanterie, comme à Gettysburg ou 25 canons nordistes tiendront le front le long du Plum Run. Elle sert aussi en réserve pour colmater les brèches créées dans la ligne de front par les assaillants. Les Confédérés, dont les canons sont fréquemment inférieurs, font peu de tirs de contre-batterie, réservant leurs munitions pour l'infanterie ennemie.

La guerre de Sécession est la guerre la plus meurtrière de l'histoire des Etats-Unis, combinant à elle seule autant de morts que toutes les guerres américaines jusqu'au Vietnam. Les Nordistes perdront environ 360 000 hommes et les Confédérés au moins 260 000, auxquels il faut ajouter les morts dûs aux privations qui ont frappé la population civile du Sud. Enfin, malgré la présence de nombreux observateurs européens de part et d'autre, les armées européennes tireront peu de leçons du conflit. De ce côté-ci de l'Atlantique, les tactiques de l'infanterie resteront ainsi obsolètes jusqu'à la guerre des Boers, voire jusqu'à la Première guerre mondiale. ❐

Bibliographie succincte

The American Civil War, Paul Stephenson, Stierling, 1990.

Battle cry of freedom, James M. McPherson, Penguin books, 1990.

Battle of the Civil War, Paddy Griffith, Fiel Books, 1986.

Le manque d'ouvrage en français sur les aspects militaires de la guerre de Sécession est assez consternant.

Enfin, le film *Gettysburg* est une bonne référence pour comprendre le déroulement d'une bataille de ce conflit. La mise en place des lignes sous le feu est ainsi remarquable d'exactitude. Ce film n'est malheureusement resté à l'affiche que moins d'un mois à Paris mais il est maintenant disponible en cassette.

LA BATAILLE D'ABBEVILLE

AVEC plus de 400 chars alliés engagés, la bataille d'Abbeville, livrée en trois phases entre le 27 mai et le 4 juin 1940, constitue la plus importante attaque blindée alliée avant la Russie.

Par Henri de WAILLY

Von Manstein a conçu un plan d'attaque contre la France, Hitler l'a imposé et Guderian, qui a forgé la *Panzerwaffe* — l'arme blindée allemande — va en réaliser la phase la plus délicate. En dix jours, il va gagner la guerre. Qui, le 10 mai, l'aurait imaginé ?

Ce jour-là, rompant brutalement la torpeur de la « drôle de guerre », des bouches de l'Escaut aux forêts du Luxembourg, l'Allemagne prononce une grande offensive. Les Alliés s'y attendaient : en application du plan Dyle, ils foncent à la rencontre des Allemands avec leurs forces les plus mobiles. Le choc est brutal, les Alliés reculent mais restent confiants : l'attaquant a toujours l'avantage.

Hélas ! Trois jours après, le 13 mai, au sud, c'est la surprise : appliquant le plan von Manstein, trois Panzer-Divisionen traversent la Meuse « *infranchissable aux chars* », bousculent l'armée Corap et, appuyés par les Stukas, commencent à progresser vers l'ouest, pénétrant sur nos arrières dans un pays vide de troupes. Où cette masse blindée se dirige-t-elle ? Vers la mer ? Vers Reims ? Vers Paris ?

La 2e division cuirassée (Perré) tente d'interrompre sa progression en attaquant du nord au sud et, du sud au nord, la 4e DCR (de Gaulle) attaque Laon-Montcornet. En vain.

Passé le 16 mai, il est clair que l'immense « coup de faux » qui a pénétré la France à Sedan court vers l'ouest, vers Abbeville où se trouvent les derniers ponts avant la Manche. Prendre ces ponts, c'est, pour les Allemands, remporter un double succès stratégique. C'est d'abord tenir les accès au littoral normand, face à l'Angleterre, et c'est aussi interdire aux forces alliées de Belgique d'échapper à l'encerclement. Abbeville qui tombe, c'est Dunkerque qui commence. Quand, au soir du 20 mai, Guderian télégraphie à l'OKH « *Abbeville est pris* », Hitler, selon plusieurs témoins, est ivre de joie.

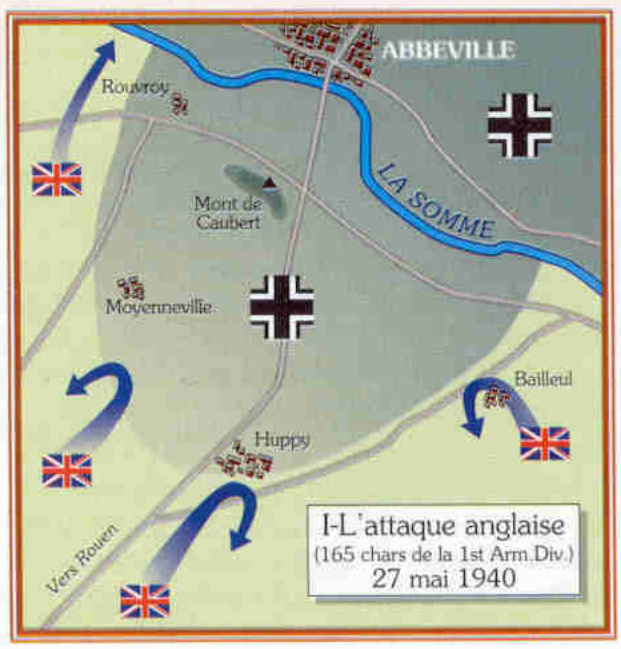
La situation le 20 mai

Au cours de ce raid fulgurant, de cette guerre-éclair, les Allemands ont saisi tous les ponts de la Somme, dont aucun n'a sauté, et disposé au sud de la rivière une dizaine de têtes de pont « *comme des perles au long d'un collier* ». Avec 25 km de tour, la tête de pont d'Abbeville est la plus importante. Occupée le 21, organisée dès le 23 par Guderian, la position allemande est reconnue le 26 par les débris de trois divisions légères de cavalerie françaises accourues à bride abattue de Sedan. Weygand, qui a remplacé Gamelin à la tête des armées alliées, veut réduire ces têtes de pont. « *Abbeville, surtout !* » a-t-il précisé.

Avec quoi ? Le haut commandement allié a perdu en Belgique cinq de ses huit grandes unités blindées (deux DCR et trois DLM). Il en reste trois : l'unique *Armoured Division* britannique, incomplète et sans infanterie, et les 2e et 4e DCR à demi détruites dans leurs efforts de l'Aisne, en phase de reconstitution.

La première attaque

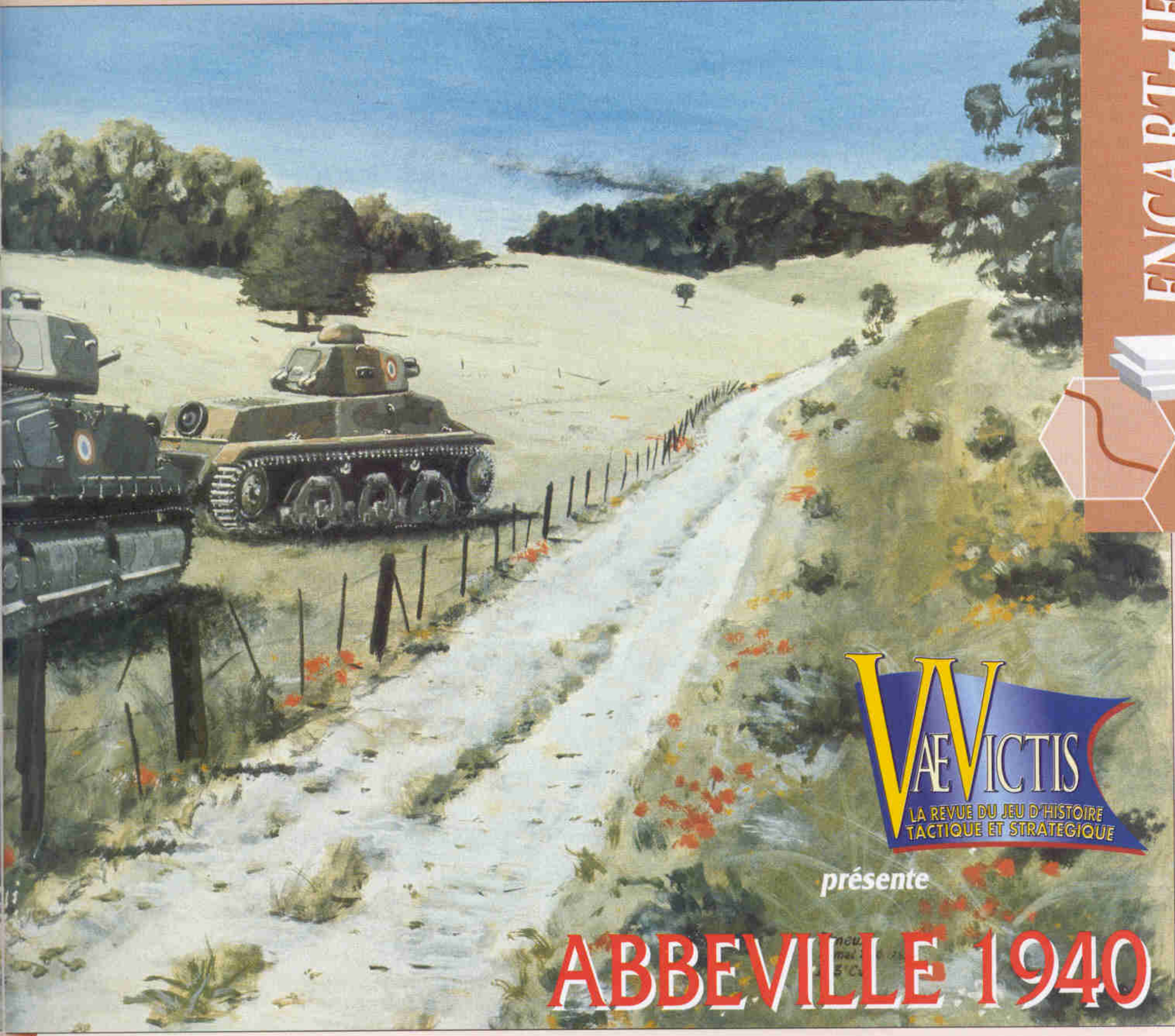
A Arras, le 24 mai, Lord Gort, commandant le *British Expeditionary Force* encerclé, a envisagé avec les Français une percée vers le sud. Il a ordonné à sa division blindée, regroupée en Normandie, de venir le rejoindre en passant par Abbeville. Le 26, concentrée près de Blangy, elle se concerte avec les Français et, le 27, elle attaque en trois faisceaux une position qu'elle pensait balayer. Hélas ! Elle va s'écraser contre la position allemande : 40 % de ses 165 chars sont détruits en deux heures ! Les blindages anglais ne résistent pas aux anti-chars de 37 mm de la Wehrmacht. La tête de pont demeure intacte.



La division anglaise ne se remettra pas de ce désastre : ses débris retraiteront plus tard vers Brest et Cherbourg et rentreront, pour l'essentiel, en Angleterre. La leçon d'Abbeville cependant portera : les chars britanniques, désormais, seront construits à la mesure de la bataille. Pour les Français, cet échec est sans importance : « *Ces chars n'étaient que des boîtes à sardine* », diront-ils en souriant.

(suite page 31, après l'encart détachable)

Ci-dessus.
L'attaque des chars de cavalerie de la 4e DCR. Contrairement aux trois autres DCR totalement dépourvues d'éléments de cavalerie mécanique, la division de Gaulle en compte trois unités : un régiment de découverte doté d'automitrailleuses Panhard et de motos-sides (10e cuirassiers), un régiment de fusiliers portés sur véhicules tous terrains (7e dragons portés) et enfin un régiment de combat (3e cuirassiers), entièrement blindé. Voici les deux matériels servis par ce dernier régiment : au premier plan un Somua S 35 de 20 t — le meilleur char français — et au second plan des Hotchkiss H 39 de 12 t.
(Aquarelle de l'auteur)



VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

présente

ABBEVILLE 1940

Un jeu de Nicolas STRATIGOS
Sur documentation historique d'Henri de Wailly

LE 28 mai 1940, la 4e division cuirassée, commandée par le colonel de Gaulle, se lance à l'attaque de la tête de pont d'Abbeville. Notre jeu en encart est une simulation, à l'échelle tactique, des deux jours d'engagement de cette grande unité.

Dans *Abbeville 1940*, l'un des joueurs contrôle les unités françaises qui tentent de réduire la tête de pont d'Abbeville, l'autre les forces allemandes qui la défendent. L'abréviation hex. pour hexagone sera fréquemment utilisée. Toutes les distances sont données en hexagones, hex. du tireur ou de l'observateur exclu, hex. de la cible inclus. Ce jeu nécessite l'utilisation de deux dés à six faces (2d6).

0 - Généralités

0.1 - Echelles de jeu

Un tour de jeu équivaut à environ une heure de temps réel. La distance séparant deux sommets d'hexagones représente 500 m. Les niveaux représentent un changement d'élévation d'environ 20 m. Chaque pion représente une compagnie, une demi-compagnie, une batterie d'artillerie ou un état-major (EM).

0.2 - Terrain

La carte représente la région autour d'Abbeville occupée par la tête de pont allemande. Une grille hexagonale est surimpressionnée sur la carte afin de réguler les mouvements et tirs des unités. Les effets des différents types de terrain sur le mouvement et le combat sont répertoriés dans la table des modificateurs et la table des effets du terrain (voir page 30).

0.3 - Routes et élévations

Une unité est toujours considérée comme étant sur l'élévation la plus importante présente dans l'hex., quel que soit le terrain. La seule exception concerne les unités se déplaçant sur route :

– si la route passe dans un hex. contenant plusieurs élévations et qu'elle en traverse plus d'une, l'unité est considérée comme étant sur la moins élevée;

– si la route passe dans un hex. ne contenant qu'une seule élévation, ou bien si elle ne traverse qu'une seule et même élévation d'un hex. en contenant plusieurs, l'unité est considérée se trouvant sur cette seule élévation.

1 - Les pions

1.1 - Les unités de combat

Les unités sont regroupées en formations (voir 3.1) et leurs pions comportent plusieurs indications (voir schéma 1 en page suivante).

1.2 - Réduction des unités de combat

Chaque unité possède un ou deux pas de combat. Un résultat de désorganisation subi par une unité est indiqué par un marqueur *Désorganisé*. Une deuxième désorganisation inflige la per-

SCHÉMA 1 : PIONS D'UNITÉS

te d'un pas de combat : l'unité est alors retournée pour indiquer cette perte mais le marqueur *Désorganisé* **est retiré**. Une unité ayant déjà subi un pas de combat est détruite selon le même processus (après deux désorganisations).

Les unités ne possédant qu'un pas de combat sont détruites à la première perte (c'est-à-dire à la seconde désorganisation).

1.3 - Les états-majors (EM)

Les états-majors représentent le commandement des formations. Ils comportent diverses indications (voir schéma 2 ci-dessous)

Au recto, un EM indique que la formation qu'il commande n'a pas encore été activée et, au verso, qu'elle a déjà été activée (voir 5).

Quand un EM est détruit, la formation qu'il commandait peut toujours être activée mais avec un modificateur négatif.

Un EM ne peut pas attaquer et il possède un seul pas de combat. Un EM peut être neutralisé (voir 10.2). Dans ce cas, il subit un modificateur négatif pour l'activation.

Les EM des 6e et 8e demi-brigades de chars françaises sont donnés uniquement à titre historique et pour noter l'éventuelle démoralisation des bataillons rattachés (il faut les assimiler à des marqueurs). Ces deux EM sont simplement placés dans la zone de départ française.

1.4 - Les observateurs d'artillerie (OA)

Les observateurs d'artillerie (OA, voir schéma 2 ci-dessous) permettent de communiquer des informations de tir aux batteries d'artillerie.

Au début de partie, les positions des OA de chaque camp peuvent être notées secrètement par les joueurs, sans placer les pions sur la carte. Chaque OA doit se trouver à moins de trois hex. d'une unité amie et non adjacent à une unité ennemie. Un OA se révèle lors de son mouvement s'il se trouve dans la ligne de vue (voir 4.2) d'une unité ennemie. De plus, si une unité ennemie pénètre dans un hex. où se trouve uniquement un OA, celui-ci est détruit automatiquement.

Un OA ne peut pas combattre mais il possède un pas de combat. Les contrôles de tir effectués par un OA neutralisé sont moins efficaces (voir 8.2).

Le mouvement des OA, qui a lieu durant la phase administrative (voir 2.B), ne peut pas provoquer de tir de réaction.

Marqueur Tour (Gal Blumm au verso)

2 - Séquence de jeu

Chaque scénario se déroule en un certain nombre de tours de jeu, chacun comprenant deux phases.

A - Phase d'opérations

Durant cette phase, les deux joueurs alternent les tentatives d'activation de leurs formations respectives et peuvent entreprendre, sous certaines conditions, des actions de réaction.

1 - Segment d'initiative

Les deux joueurs jettent chacun 1d6, le score le plus élevé désigne le premier joueur à devenir actif pour ce tour; l'autre joueur est appelé joueur passif. En cas d'égalité, le joueur français est le premier joueur actif.

2 - Segment d'opérations

Le joueur actif engage une opération; à la fin de celle-ci, un nouveau segment d'opérations commencera. Une opération consiste pour le joueur actif à :

– tenter d'activer une de ses formations (voir 5);

– ou bien passer, s'il ne désire pas activer une de ses formations.

Si la tentative d'activation échoue ou s'il passe, le joueur actif devient le joueur passif et un nouveau segment d'opérations commence.

Si la tentative réussit, le joueur actif entreprend des actions avec les unités de la formation activée (voir 6.1) et le joueur passif peut entreprendre des actions de réaction (voir 6.2). Quand toutes les actions et réactions possibles et voulues sont terminées, le joueur actif peut entamer un nouveau segment d'opérations.

Les segments d'opérations se succèdent jusqu'à ce que :

– il n'y a plus de tentative d'activation possible;

– ou les deux joueurs passent dans des segments d'opérations successifs;

– ou bien le joueur restant seul à tenter d'activer ses formations fait **9** ou plus aux dés (voir 5).

B - Phase administrative

Toutes les actions suivantes sont effectuées dans l'ordre indiqué :

– les marqueurs *Fumigène* sont enlevés;

– les pions EM sont retournés sur leur face active;

– les unités de nouveau commandées retirent leur marqueur;

– les OA neutralisés retrouvent un statut normal;

– les OA effectuent leur mouvement;

– les EM et unités neutralisées testent pour retirer leur marqueur *Neutralisé*;

– les formations fatiguées testent pour retirer leur marqueur *Fatigue*;

– les formations démoralisées testent pour ne plus l'être et doivent se replier en cas d'échec.

A la fin de la phase, le marqueur *Tour* est avancé d'une heure.

SCHÉMA 2 : PIONS D'ÉTATS-MAJORS ET D'OBSERVATEURS

3 - Organisation, commandement et doctrine

3.1 - Organisation d'une formation

Une formation est, de manière générale, composée d'un EM et d'un certain nombre d'unités qui lui sont rattachées. Chaque formation, en plus de présenter des informations historiques, obéit à un code de couleur qui permet de l'iden-

tifier facilement. Dans *Abbeville1940*, la plupart des formations représente un bataillon d'infanterie ou de chars avec ses compagnies ou escadrons organiques.

3.2 - Batteries et groupes d'artillerie

L'artillerie obéit aux même règles d'activation que les autres formations sans en posséder les états-majors. En raison de la dispersion des différentes batteries et groupes d'artillerie, les règles d'activation sont les suivantes :

– les batteries d'artillerie ou de Flak allemandes tentent leur activation indépendamment ou par groupe (voir code de couleur). Le facteur d'activation (FA) de l'artillerie allemande est de **7**. Le FA de la Flak est de **8**.

– les groupes de batteries françaises hors-carte tentent leur activation indépendamment. Chaque groupe représente trois batteries de quatre tubes. Le FA de l'artillerie française est de **7**.

Quand une batterie d'artillerie ou de Flak se déplace, un marqueur *Attelé* est placé sur le pion. Quand une batterie d'artillerie ou de Flak a été activée, un marqueur *Activée* est placé sur le pion.

3.3 - Doctrine

La doctrine représente à la fois la façon de manœuvrer des différentes formations sur le terrain, mais aussi les problèmes tactiques propres à chaque grande unité, en l'occurrence ici, la 4e division cuirassée française et une division d'infanterie de réserve bavaroise.

Dans *Abbeville 1940*, les unités doivent manœuvrer dans les limites suivantes :

– les compagnies de chars et d'infanterie françaises ne doivent pas être séparées de plus de **trois** hex. de leur EM;

– les compagnies d'infanterie allemande ne peuvent se trouver à plus de **huit** hex. de leur EM.

Toute unité ne respectant pas ces limitations devient *Non commandée* (on place le marqueur correspondant). Si l'EM d'une formation est détruit, toutes les unités de cette formation sont considérées comme non commandées.

Les batteries d'artillerie et de Flak ne suivent pas ces contraintes de doctrine mais si les batteries allemandes désirent s'activer ensemble au niveau du groupe, elles ne peuvent pas se trouver à plus de **quatre** hex. l'une de l'autre

4 - Ligne de vue et ligne de tir

4.1 - Définitions

La ligne de vue (**LdV**) entre deux unités est une ligne droite imaginaire qui réunit le centre des deux hex. dans lesquels se trouvent ces deux unités. La ligne de tir (**LdT**) représente cette même ligne mais limitée à la portée des armes des deux unités. Quand ces lignes sont bloquées par un élément de terrain, on dit qu'elles ne sont pas valides : la cible ne peut pas être vue et le tireur ne peut donc pas l'atteindre.

D'une façon générale, la ligne de vue maximale est limitée à **8 hex.** mais certaines unités sont moins faciles à repérer que d'autre. Les distances maximales suivantes sont donc données en fonction de la cible :

– blindés en terrain clair : visibles à **8** hex.;

– blindés en ville, bois ou vergers : visibles à **4** hex.;

– infanterie, CA (compagnie d'accompagnement), artillerie et AC en terrain clair : visibles à **4** hex.;

– infanterie, CA, artillerie et AC en ville, bois ou vergers : visibles à **2** hex.

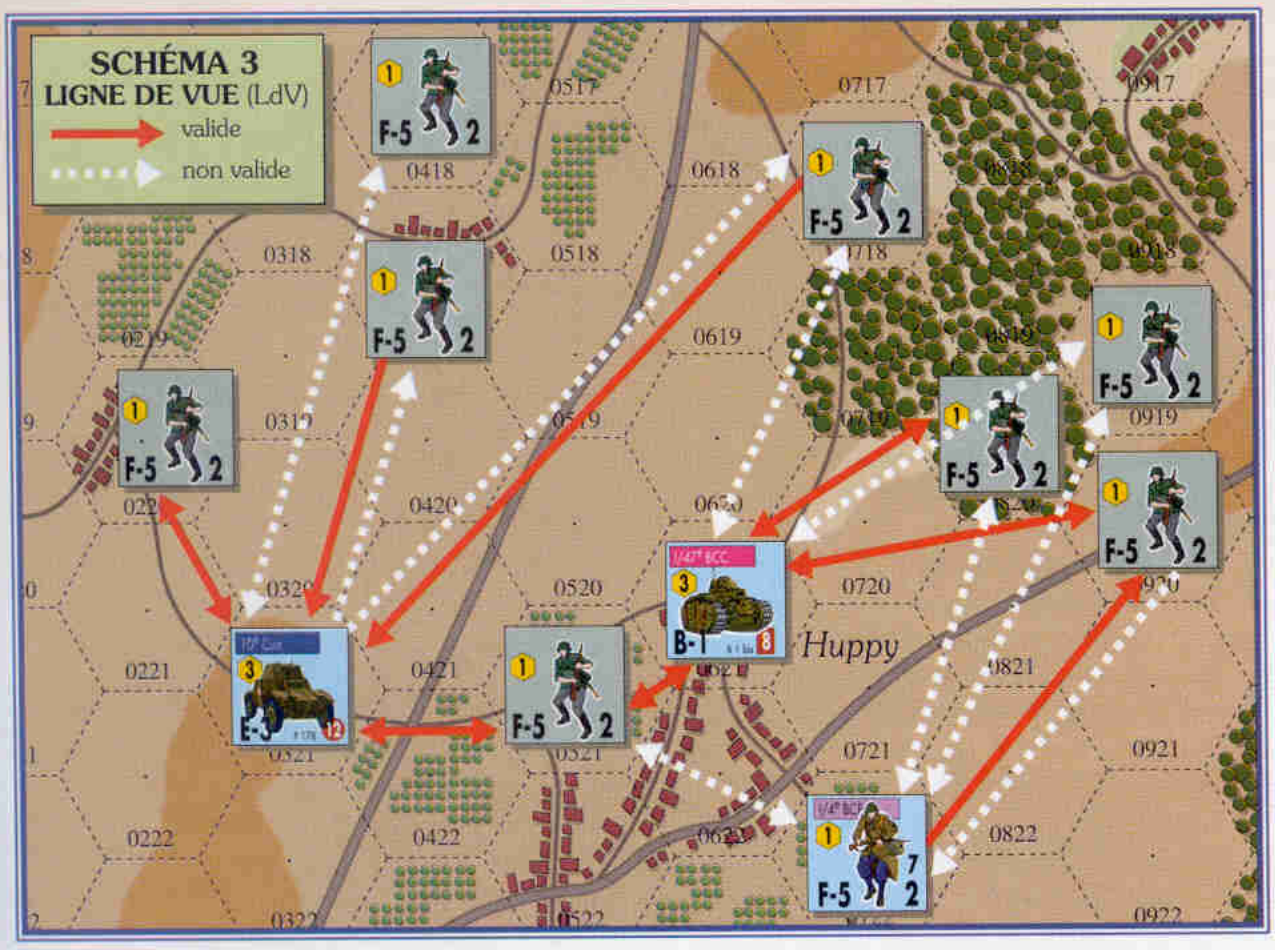
La LdV d'un OA est augmenté **d'un hex**. (ne s'applique pas pour les EM capables d'observer).

4.2 - Portée des armes

La portée de tir d'une unité est réduite à **un hex.** quand une unité ennemie lui devient adjacente. Une unité qui a subi un résultat de neutralisation voit également sa portée de tir réduite à **un hex**.

4.3 - Validation de la LdV

Pour qu'une ligne de vue soit valable, elle ne doit pas passer à travers un hex. contenant un élement de terrain qui la bloque. Si elle passe exactement sur le côté d'un tel hex., et que celui-ci est adjacent à un hex. qui ne bloque pas, la LdV est valide. Un élément de terrain bloquant dans l'hex. d'une des deux unités ne bloque pas la LdV. La LdV entre deux unités adjacentes est toujours valide quel que soit le terrain.



1 - Cas où deux unités se trouvent au même niveau

La ligne de vue ne peut pas être tracée à travers un hex. contenant un bois, une agglomération, des vergers ou des fumigènes.

On considère que chaque hex. de la carte se trouve à une seule hauteur, qui est celle de l'élévation la plus importante. Un hex. contenant une élévation plus importante que celle où se trouvent les deux unités bloque la LdV entre elles. Par contre si cet hex. se trouve à la même élévation ou à une élévation inférieure, alors la LdV est valide.

2 - Cas où deux unités se trouvent à des niveaux différents.

Un hex. contenant un bois, une agglomération, un verger ou des fumigènes et dont l'élévation est inférieure aux élévations des deux unités, ne bloque pas la LdV entre elles.

Si cet hex. se trouve à une hauteur supérieure à celles des deux unités, la LdV est bloquée.

Si cet hex. se trouve à une hauteur supérieure à celle d'une des deux unités mais inférieure à celle de l'autre, la LdV est bloquée dans l'hex. se trouvant directement derrière l'hex. contenant l'élément de terrain. Par contre, la LdV est valide dans les hex. directement derrière cet hex. « aveugle ».

La LdV entre deux unités se trouvant à des élévations différentes est uniquement bloquée par un hex. d'une élévation supérieure aux deux. La différence d'élévation en elle-même ne bloque pas la LdV.

5 - Activation des formations

Toute action entreprise par une unité du joueur actif ne peut l'être que si la formation à laquelle elle appartient est activée. Le terme formation est employé indistinctement pour tous les niveaux d'activation (bataillon, batteries ou groupes).

5.1 - Activer une formation

Pour activer une de ses formations, le joueur désigne la formation qu'il souhaite activer et doit faire, avec 2d6, un nombre inférieur ou égal au facteur d'activation (FA) de l'EM correspondant, en y ajoutant les éventuels modificateurs.

5.2 - Effet de l'activation

La formation choisie, si le test d'activation est réussi, devient active. Les unités de cette formation (y compris l'EM) peuvent alors entreprendre chacune une action dans l'ordre désiré par le joueur. Quand le joueur a terminé de faire agir ces unités, il indique la fin de cette activation (le pion d'EM est retourné) et un nouveau segment d'opérations a lieu.

5.3 - Tentatives multiples d'activations et réactivations

Une formation est généralement activée une fois par tour de jeu. Néammoins, le joueur peut essayer de réactiver une formation précédemment (exception : formation d'artillerie) activée sous certaines conditions :

– une formation ne peut pas être activée plus de deux fois dans le même tour de jeu;

– la formation n'est ni fatiguée, ni démoralisée;

– la formation possède encore son EM et celui ci n'est pas neutralisé;

– cette formation a été la dernière à être activée.

Exception : l'artillerie ne peut être activée qu'une fois par tour (mais elle a droit à trois essais).

EXEMPLE D'ACTIVATION

Le joueur français tente d'activer le 47e BCC (chars B1 *bis*). Pour réussir, il doit faire **8** ou moins avec 2d6. Il obtient 9, la tentative a échoué. Il place alors sur l'EM du 47e BCC le marqueur *Dernier EM activé*. La main passe donc au joueur allemand, qui tente d'activer une de ses batteries d'artillerie et échoue à son tour. Le joueur français récupère la main et a alors trois possibilités : passer et redonner la main à l'adversaire, tenter d'activer une formation différente, ou bien retenter l'activation du 47e BCC (s'il ne choisit pas cette option, l'EM du 47e BCC est retourné sur sa face activée et les unités qui lui sont subordonnées n'effectueront aucune action ce tour).

Le joueur décide de retenter l'activation du 47e BCC. Cette fois-ci, il doit faire **7** ou moins avec les dés (deuxième tentative d'activation = **– 1** au facteur d'activation). Il obtient un 5, l'activation réussit. Il peut donc entreprendre des actions avec ses deux compagnies de B1 *bis*.

A la fin de ce segment d'opérations, le joueur français dispose encore d'une possibilité d'activation (trois par tour) et il peut tenter de réactiver une formation qui vient juste de l'être. Il doit maintenant réussir **6** ou moins avec 2d6 (troisième tentative d'activation = **– 2**, tentative de réactivation = **0**). Il obtient 6 avec les dés, la tentative est réussie. Les deux compagnies de B1 *bis* peuvent donc entreprendre chacune une nouvelle action. L'EM du 47e BCC est retourné sur sa face activée et reçoit un marqueur *Fatigue*. Il ne peut plus être activé, ayant été activé deux fois.

Si, pendant la phase administrative suivante, le joueur échoue dans sa tentative d'enlever ce marqueur *Fatigue*, alors, au tour suivant, le jet de dé pour réussir l'activation du 47e BCC est modifié de **– 3**.

Parallèlement, un joueur a droit à trois tentatives d'activation sur une même formation par tour, dans la limite suivante :

– cette formation est la dernière à n'avoir pas réussi sa tentative d'activation dans le segment précédent du joueur.

Toute nouvelle tentative d'activation est sujette à un malus.

Procédure et conséquences

Les unités composant une formation activée une seconde fois peuvent à nouveau entreprendre des actions. Une fois celles-ci terminées, un marqueur *Fatigue* est posé sur l'EM de cette formation. On dit que la formation est fatiguée.

Les unités d'une formation qui ne réussit à s'activer qu'à son deuxième ou troisième test d'activation peuvent entreprendre des actions normalement.

5.4 - Effets de la fatigue

Toute tentative d'activation d'une formation fatiguée est soumise à un malus. Toute action entreprise par une unité fatiguée est également sujette à des malus.

On peut retirer un marqueur *Fatigue* en ne tentant pas d'activer une formation fatiguée pendant un tour ou en passant un test durant la phase administrative. Dans ce cas, le marqueur *Fatigue* est retiré en obtenant, avec 2d6, un résultat inférieur ou égal au **FA – 2**.

Les unités fatiguées du joueur passif peuvent néanmoins réagir (le malus de fatigue s'applique alors à la tentative de réaction).

5.5 - Modificateurs d'activation

Les modificateurs indiqués sur le tableau d'activation affectent le facteur d'activation d'un EM (modificateurs cumulatifs). De plus, le joueur ajoute **à son jet de dés** les modificateurs indiqués sur le compteur de tour.

5.6 - Fin de la phase d'opérations

La phase d'opérations peut se terminer de deux manières :

– si les deux joueurs passent successivement, la phase d'opérations se termine automatiquement;

– si l'un des joueurs a activé toutes ses formations, l'autre joueur peut tenter d'activer à la suite toutes ses formations restantes. Il jette normalement 2d6 mais si le nombre obtenu est supérieur ou égal à **9** (sans modificateurs) pour une activation, alors la phase d'opérations est automatiquement terminée, quel que soit le nombre de formations non activées restant.

6 - Actions et réactions

6.1 - Actions des unités actives

Une unité active peut accomplir une (**et une seule**) des actions suivantes :

– bouger de tout ou partie de ses PM;

– tirer avec un potentiel maximal;

– bouger de la moitié (arrondie à l'entier supérieur) ou moins de ses PM et tirer avec un potentiel réduit (dans l'ordre souhaité);

– se déplacer et faire un **assaut** en dépensant 1/4 de ses PM (arrondi à l'entier supérieur);

– atteler et bouger de la moitié de ses PM (artillerie et Flak seulement);

– bouger de tous ses PM si déjà attelée (idem);

– se mettre en batterie et tirer (idem);

– se rallier (pour les unités neutralisées).

Une unité activée ne peut entreprendre une action que si la formation dont elle fait partie est activée et que l'unité est commandée **au début de l'action**. Une unité active neutralisée ne peut entreprendre qu'une action de ralliement.

6.2 - Réactions des unités passives

Une unité passive peut entreprendre, pendant le segment d'opérations adverse, une des actions suivantes si elle réussit un test de réaction :

– effectuer un tir d'opportunité;

– se replier dans un hex. adjacent.

Ces actions de réaction sont provoquées par un tir ou un mouvement ennemi.

Tir d'opportunité

Ce type de tir est limité aux tirs directs.

Une unité passive peut faire un tir opportun sur une unité ennemie en mouvement ou qui vient de lui tirer dessus et se trouve à portée de tir. La cible doit être dans sa LdT.

Le joueur passif arrête alors le mouvement du joueur actif dans l'hexagone concerné et annonce son intention de tirer. Après résolution du tir ou échec du test de réaction de toutes les unités qui souhaitent tirer, le joueur actif peut reprendre son mouvement.

A chaque nouvel hex. dans lequel l'unité active entre ou à chaque nouveau tir d'une unité active, le joueur passif peut tenter un tir opportun du moment qu'une unité en a la capacité.

Pour pouvoir faire un tir d'opportunité, le joueur propriétaire doit réussir un jet de dés inférieur ou égal à la valeur de réaction. Il n'y a pas de limitation au nombre de tirs d'opportunité possibles pour une unité, si ce n'est la réussite du test de réaction.

Une unité neutralisée ou faisant partie d'une formation démoralisée ne peut pas faire de tir opportun à une distance supérieure à **1 hex.**

Une unité faisant partie d'une formation fatiguée doit appliquer le modificateur correspondant à la fatigue au test de réaction. Une unité non commandée applique un modificateur au test de réaction.

Repli

Une unité peut se replier si :

– elle a une LdV valide sur une unité ennemie en mouvement à portée de tir;

– une unité adverse devient adjacente;

– elle vient de subir un tir.

Le joueur passif interrompt le mouvement de l'unité active et annonce son intention de se replier ainsi que l'hexagone de destination. Une unité ne peut se replier qu'une fois par segment d'action. Seules les unités neutralisées doivent faire un test de réaction pour se replier.

6.3 - Test de réaction et modificateurs

Les valeurs pour le test de réaction et leurs modificateurs sont indiqués sur la table p. 30.

EXEMPLE D'ACTIONS ET DE RÉACTIONS *(voir Règle 6)*

Le 47e BCC (chars B1 *bis*) est activé.

Le joueur français décide de choisir l'action *Tir + mouvement* pour la 1/47e BCC (il ne peut pas tirer directement sur l'AC en 914 car il ne le voit pas (LdV : 2 hex.). Le pion de chars B1 *bis* dépense 2 PM pour rentrer dans l'hex. 816.

Comme ce pion a bougé et qu'il se trouve à portée de tir des deux Pak 36, ceux-ci peuvent effectuer un tir d'opportunité, soumis à un test de réaction.

Pour celui de l'hex. 714, le joueur obtient **7** avec les dés. Les modificateurs sont : **+ 1** car l'unité est non commandée et **+ 1** pour l'hex. intervenant entre le tireur et la cible. Total = 9, le test échoue. L'unité ne tire pas.

Pour le Pak de l'hex. 914, le joueur obtient **6**. Seul le modificateur de **+ 1** pour un hex. de distance intervient. Total = 7, le test réussit et le Pak tire sur l'unité de chars B1 *bis*. Le tir est sans effet et l'unité de B1 *bis* dépense 2 PM supplémentaire pour entrer dans l'hex 815. Les deux Pak testent de nouveau pour tirer mais sans résultat.

L'unité de B1 *bis* effectue alors un tir sur le Pak de l'hex 914 et le neutralise. L'action de cette unité de B1 *bis* est terminée.

Le joueur français choisit alors l'action *Mouvement et assaut* pour l'autre compagnie de B1 *bis*. L'unité se déplace de 717 à 716 par la route, en colonne, et dépense 2 PM, puis elle quitte la route en 715 en payant 2 PM et stoppe son mouvement. La pièce de Pak en 914 ne peut pas tirer sur l'unité de B1 *bis* (elle est neutralisée et sa portée est réduite à 1 hex.). De la même façon, son mouvement de 717 en 716 a pu s'effectuer sans tentative de tir de la part du Pak situé en 714 (unité ennemie adjacente = portée réduite à un hex.).

Arrivé en 715, le B1 subit un tir de l'AC qui échoue et entre dans l'hex. en dépensant 2 PM pour le terrain **+ 2 PM** pour l'assaut (1/4 de ses points de mouvement), pour un total de 8. L'assaut réussit, le joueur français s'empare de l'objectif.

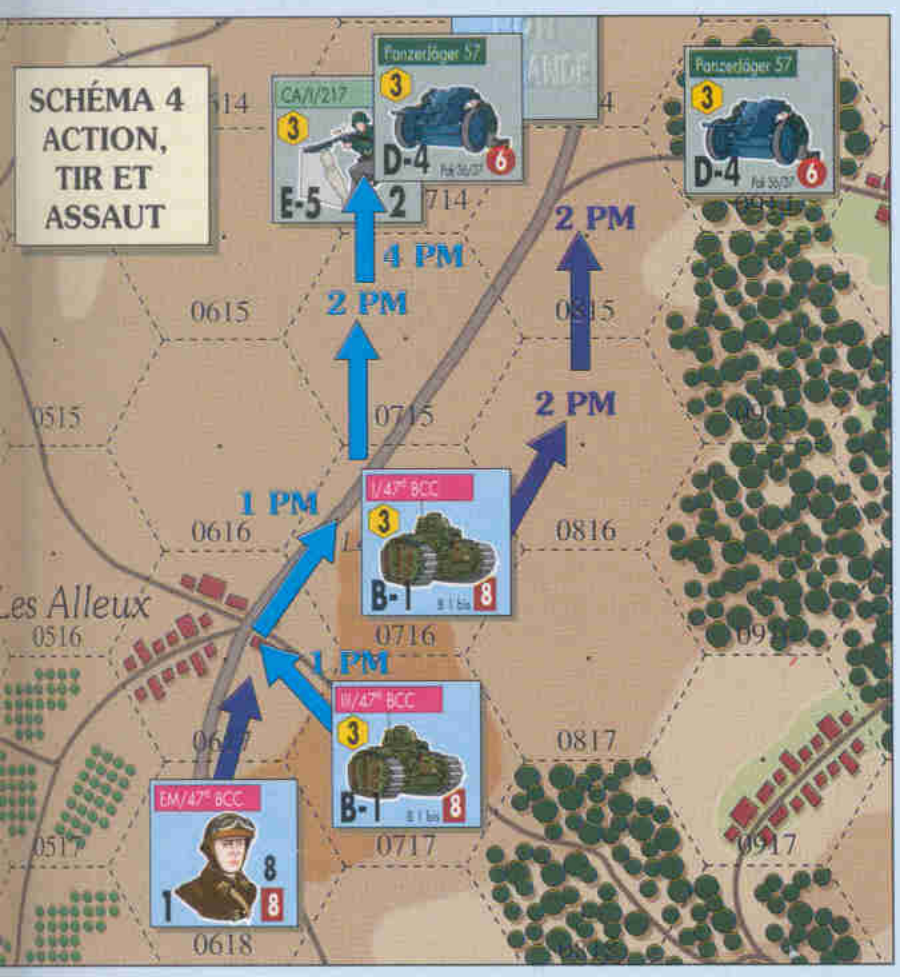
Le joueur avance maintenant son EM en 617 afin que ses deux compagnies de B1 *bis* restent commandées (doctrine = 3 hex. d'un EM).

7 - Mouvement

7.1 - Généralités

Une unité dépense des points de mouvement (PM) pour se déplacer d'un hex. à l'autre, selon la nature du terrain présent.

Une unité peut dépenser tout ou partie de ses



EXEMPLE DE TIR DIRECT *(voir 8.1)*

Le Pak de l'hex. 914 tire sur le B1 *bis* qui vient d'avancer en 816.

L'armement du Pak est de type **D** et la cible de type **1**; le facteur d'attaque obtenu est donc **4**. Il est modifié de **– 1** pour l'hex. intervenant entre le tireur et sa cible, soit un facteur d'attaque final de **3**. Le joueur allemand obtient 9 avec 2d6 : pas d'effet.

Le B1 *bis*, après s'être rapproché d'un hex., tire maintenant sur le Pak.

Son armement est de type **B** face à une cible de type **4**, ce qui donne un facteur d'attaque de **7**, modifié comme suit : **– 2** pour mouvement plus tir, **– 1** car la cible est dans un bois. Le facteur d'attaque final est de **4**. Le joueur français obtient un 4 avec 2d6, ce qui a pour effet de neutraliser le Pak.

EXEMPLE D'ASSAUT *(voir Règle 9, page 28)*

La 3e compagnie du 47e BCC (III/47e BCC) effectue son assaut contre la côte 104.

– **Tir du défenseur** : le joueur allemand peut tirer avec chacune de ses unités présentes, le facteur d'attaque du Pak est **4**, avec **+ 1** pour la distance 0, soit un facteur final de **5**. L'unité de mitrailleuse possède un facteur de **1**, avec **+ 1** pour la distance 0, soit un facteur final de **2**. Le joueur allemand jette les dés et obtient respectivement 9 et 7 pour ses tirs, ce qui donne comme résultats *Neutralisé* et *Pas d'effet*.

Le joueur français convertit immédiatement cette neutralisation en désorganisation et pose un marqueur *Désorganisé* sur le pion B1 *bis*. S'il avait conservé la neutralisation, son unité de B1 *bis* aurait dû reculer en 715, hex. d'origine de l'assaut, et celui-ci aurait été terminé.

– **Tir de l'attaquant** : le joueur français décide de tirer sur le Pak. Son facteur d'attaque est **7**, avec **+ 1** distance 0, **– 1** car c'est son premier tir, soit un facteur final de **7**. Le joueur obtient 3 aux dés, ce qui désorganise le Pak.

Le joueur allemand décide de rester dans l'hex. et une nouvelle phase d'assaut commence mais, cette fois-ci, les tirs sont effectués en simultané.

Le joueur allemand rate son tir et le joueur français obtient une neutralisation, ce qui force le Pak à reculer s'il ne veut pas être détruit. Le joueur allemand décide de reculer aussi son unité de mitrailleuses en 713. L'assaut est terminé, l'unité de B1 *bis* a pris la côte 104 (hex. 714).

points de mouvement pendant son déplacement. Les points de mouvement ne peuvent être reportés d'un tour sur l'autre.

Quel que soit le coût du terrain, une unité peut toujours se déplacer d'au moins un hex. (sauf les unités qui nécessitent d'être tractées).

Le tableau des effets du terrain indique la consommation de PM en fonction du type d'unité : déplacements à pied ou hippomobiles, véhicules chenillés ou à roues.

7.2 - Formations particulières

Des unités prennent dans certains cas des formations particulières :

Colonne (véhicules et infanterie) : une unité doit se mettre en colonne pour profiter du bonus de route (on place un marqueur *Colonne)*. Une unité en colonne subit un modificateur défavorable quand elle attaque ou est attaquée par un tir direct. Le marqueur *Colonne* est retiré quand la route n'est plus utilisée ou quand l'unité participe à un assaut (voir 9).

Colonne

Dispersée (blindés uniquement) : une unité blindée est automatiquement en formation dispersée quand elle pénètre dans un hex. de ville, de verger ou de bois (si l'unité est hors-route. Dans le cas contraire, elle possède un marqueur *Colonne*). Une unité dispersée subit un modificateur défavorable pour son tir et quand elle subit un assaut. Cette formation n'est pas indiquée par la présence d'un marqueur.

7.3 - Empilement

Il ne peut y avoir plus de **deux** unités par hex. mais cette limitation d'empilement ne joue pas pendant le mouvement des unités

Les EM ou OA ne comptent pas dans les limites d'empilement.

Quand un tir direct est dirigé contre un empilement, le tireur choisit sa cible et l'indique à l'autre joueur avant le tir. Quand un tir indirect est dirigé sur un empilement, toutes les unités de l'empilement sont attaquées par ce tir.

7.4 - Antichars et leurres allemands

Recto d'antichar (ou de leurre)

Les pions antichars (AC) allemands présentent un recto marqué d'un point d'interrogation. Le joueur allemand possède aussi un certain nombre de leurres qui simulent l'incertitude sur l'emplacement exact des antichars. Les AC et les leurres sont déployés sur la carte avec le recto caché.

Un antichar allemand ou un leurre sont révélés de la façon suivante :

– le canon antichar allemand effectue un tir (il doit effectivement tirer : un test de réaction raté ne révèle pas un antichar);

– une unité française fait un assaut contre le leurre ou l'antichar.

– l'antichar se déplace et se trouve dans la LdV d'une unité ennemie.

Les leurres se comportent comme de vraies unités tant qu'ils n'ont pas été révélés. Ils respectent donc les règles d'empilement et peuvent subir les résultats d'un tir indirect ou direct (le joueur peut placer un marqueur *Désorganisé* ou *Neutralisé* sur un leurre).

8 - Tirs

Il existe deux types de tir : les tirs directs (**TD**) et les tirs indirects (**TI**). Certaines unités peuvent effectuer les deux types de tirs mais, de manière générale, les unités sur carte ne peuvent tirer que de manière directe et les unités d'artillerie hors-carte utilisent le tir indirect.

8.1 - Tirs directs

Le tir direct nécessite d'avoir une ligne de tir valide sur la cible (voir 4.1). Les unités pouvant tirer en TD sont : les blindés, les unités d'infanterie, les antichars et certains canons d'artillerie. Un tir direct est toujours dirigé contre une cible particulière désignée par le tireur. Les tirs directs sont, soit des tirs d'unités actives, soit des tirs d'opportunité d'unités inactives.

Procédure de tir direct

Chaque unité tire séparément. Le joueur désigne l'unité qui tire et sa cible, à portée de tir direct. Il doit y avoir une LdV entre l'hex. du tireur et la cible. Si un hex. contient plusieurs unités ennemies, le tireur ne peut pas examiner un empilement pour choisir sa cible avant de désigner un tireur. Le tir est ensuite résolu selon la procédure d'attaque (voir 10).

8.2 - Tirs indirects

Un tir indirect ne nécessite pas d'avoir une ligne de vue entre le tireur et la cible, une autre unité amie pouvant avoir une LdV pour diriger le tir. Les unités pouvant tirer en tir indirect sont les pièces d'artillerie de tous calibres et les mortiers. Toutes ces pièces utilisent des obus explosifs ou fumigènes. Quand un tir indirect est résolu dans un hexagone, il attaque toutes les unités présentes dans l'hex.

Procédure de tir indirect

Impact

Le joueur place dans le ou les hex. visés par les différentes batteries de la formation activée un marqueur *Impact* (ou *Fumigène*) par batterie. Puis il résoud le tir pour chacun des impacts.

Si le tireur ne voit pas la cible mais possède un observateur possédant une LdV valide sur la cible, ce dernier doit pouvoir transmettre ses coordonnées de tir :

– si l'observateur est un EM capable d'observer, le joueur jette 2d6 et doit faire **inférieur ou égal à 7** afin de réussir la transmission (si l'EM est neutralisé, ajouter **1** au dé).

– s'il s'agit d'un OA, le joueur doit faire **inférieur ou égal à 8** (si l'OA est neutralisé, ajouter **1** au jet de dé). Si l'OA est adjacent à la cible, la transmission est automatique.

Si le test échoue, la salve est perdue mais la batterie est considérée comme ayant été activée. Si la transmission est réussie ou **si le tireur a lui-même une LdV valide sur la cible**. alors la salve frappe l'hexagone.

Tir de fumigènes

Destinés à masquer les mouvements et éviter les tirs directs, les fumigènes bloquent les lignes de vue et de tir (voir 4). La pro-

cédure de tir est la même que pour des obus explosifs mais, en cas de réussite du test de tir, un marqueur *Fumigène* est placé dans l'hex. visé. Ce marqueur *Fumigène* est retiré durant la phase administrative.

Tirs groupés

Plusieurs batteries d'artillerie d'un même groupe peuvent concentrer leurs tirs sur le même hexagone durant la même activation. Les résultats de chaque salve sont calculés l'un après l'autre. Le joueur doit annoncer son intention de concentrer son tir à l'avance; si la cible est détruite avant l'utilisation de toutes les salves, celles-ci sont perdues pour cette opération (pas de possibilité de changer d'objectif). **Un seul test de tir** est effectué pour l'ensemble des batteries.

Mortiers

Contrairement aux unités d'artillerie, une unité de mortiers (d'infanterie) doit posséder une ligne de vue sur la cible afin de pouvoir tirer. **Le tir avec observateur est impossible**.

Artillerie hors-carte

Certaines batteries d'artillerie ne sont pas représentées dans le jeu par des pions, les batteries se situant hors des limites de la carte. Ces unités fonctionnent néanmoins de la même facon que celles situées sur la carte. Elles doivent être activées afin de pouvoir tirer et nécessitent la présence d'observateurs sur la carte pour diriger leurs tirs. Voir le détail d'organisation dans les scénarios.

8.3 - Modificateurs de tirs

Certains modificateurs sont appliqués durant les tirs directs ou indirects, ils sont indiqués sur la table de combat

9 - Assaut

L'assaut représente le tir à très courte distance ou le corps-à-corps. Un assaut peut être effectué conjointement avec un déplacement. L'assaut est le seul moyen d'entrer dans un hex. occupé par une unité enemie.

9.1 - Séquence d'un assaut

1 - Entrée dans l'hex.

L'unité active pénètre dans un hexagone occupé par une unité ennemie en dépensant un quart de ses PM + le coût du terrain (ou tous ses PM le cas échéant).

Une unité qui doit dépenser tous ses PM pour entrer dans un hex. et effectuer un assaut ne peut pas avoir dépensé le moindre PM avant cet assaut.

2 - Feu défensif

Les unités situées dans l'hex. assailli effectuent un tir à distance **0**, l'attaquant subissant les pertes éventuelles. Si le tir provoque la neutralisation de l'attaquant, ce dernier peut échanger ce résultat contre un marqueur *Désorganisé*. Dans ce cas, la séquence d'assaut continue. Dans le cas contraire, l'attaquant recule dans son hex. d'origine et arrête son mouvement (l'assaut est alors terminé).

3 - Feu offensif

L'attaquant, à son tour, effectue un tir à distance **0**. Si le résultat est la neutralisation du défenseur, celui-ci peut soit échanger immédiatement cette neutralisation pour une désorganisation et rester dans l'hex., soit reculer d'un hex. de son choix et rester neutralisé. Si le résultat de l'assaut est une désorganisation, le défenseur peut choisir de rester sur place ou de quitter l'hex.

De plus, à l'issue du feu offensif, un défenseur neutralisé précédemment à l'assaut est obligé de quitter l'hex. s'il n'a pas réussi à faire reculer l'attaquant.

4 - Assaut

Si aucune des deux forces ne recule ou n'est éliminée, chaque participant au combat effectue alors un nouveau tir, tous les tirs étant maintenant considérés comme simultanés.

5 - Fin de l'assaut

La séquence d'assaut se termine quand une des deux forces a été éliminée ou a reculé.

Précisions

Une unité qui ne peut reculer dans aucun hex. adjacent suite à un assaut (surempilement, unité ennemie, terrain impassable) est éliminée. Dans tous les cas, le recul ne peut pas s'effectuer dans l'hex. d'où est venu l'ennemi.

Une unité neutralisée peut toujours se défendre, avec un malus, lors du premier tir de l'assaut.

Une unité en colonne combat avec un malus lors du premier tir de l'assaut.

Les modificateurs d'un assaut sont indiqués sur la table.

9.2 - Poursuite du mouvement

Une unité de chars ou d'automitrailleuses qui fait un assaut contre une force défensive composée uniquement d'infanterie, d'armes lourdes ou d'antichars peut continuer son mouvement après l'assaut si elle dispose encore d'un nombre de PM suffisant, et ce même s'il reste des défenseurs survivants dans l'hex.

La poursuite du mouvement ne peut se faire que si l'assaut a eu lieu en terrain clair ou sur route avec l'attaquant en colonne.

Une unité capable de poursuivre son mouvement de cette manière peut effectuer de nouveaux assauts tant qu'il lui reste suffisamment de PM.

10 - Résultats de combat

10.1 - Résolution des combats

Quel que soit le type de tir ou de combat (tir direct ou indirect, assaut, entrée dans un champ de mines), la procédure de résolution est la même :

1 - Détermination du facteur d'attaque

Sur la table des facteurs d'attaque (n° 1, p. 30), on détermine le facteur de base en comparant le type de cible et la catégorie d'arme.

2 - Modification du facteur d'attaque

Le facteur d'attaque obtenu est maintenant modifié positivement ou négativement par les modificateurs (table n°2, p. 30) pour obtenir le facteur d'attaque final.

3 - Détermination du résultat

Enfin, le joueur jette 2d6 sur la table de résultat (table n° 3, p. 30) et détermine le résultat du tir selon son facteur d'attaque final.

10.2 - Résultats de tir

Il y a quatre sortes de résultats possibles :

Désorganisé

– pas d'effet;
– neutralisation (**N**) : la cible reçoit un marqueur *Neutralisé*;
– désorganisation (**D**) : la cible recoit un marqueur *Désorganisé*;
– un pas de perte (**1**) : la cible est retournée (ou éliminée si elle a déjà subi une perte).

10.3 - Effets de la neutralisation

Une unité frappée du marqueur *Neutralisé* ne peut plus se déplacer, sa portée de tir est réduite à **1 hex.** et tous ses tirs sont soumis à un modificateur négatif.

Neutralisé

Exception : un EM neutralisé peut encore se déplacer.

Une unité qui subit une neutralisation peut immédiatement la remplacer par une désorganisation.

Retirer une neutralisation

Quand elle est activée pendant la phase d'activation, une unité ou un EM neutralisé peut tester, en choisissant l'action *Ralliement*, pour retirer son marqueur *Neutralisé*. Pour cela, le joueur doit faire, avec 2d6, un chiffre inférieur ou égal au facteur d'activation de son EM, moins un (indiqué **FA – 1**).

De même, pendant la phase administrative, toutes les unités ou EM neutralisés peuvent tester avec la même procédure (test inférieur ou égal au **FA – 1**) pour retirer leur marqueur *Neutralisé*. Une unité peut donc tester deux fois par tour pour retirer sa neutralisation.

11 - Démoralisation des formations

A **chaque pas de combat** perdu par une formation, le joueur teste le moral de la formation pour déterminer si celle-ci devient démoralisée (exception : pas de test suite au premier pas de combat perdu). Si le test échoue, un marqueur *Démoralisé* est immédiatement placé sur l'EM correspondant.

Démoralisé

La table de démoralisation (p. 30 en bas) indique les probabilités de démoralisation, selon le nombre de pertes subies.

Effet de la démoralisation

Une formation démoralisée ne peut plus s'activer pendant la phase d'opérations.

Pendant la phase administrative, une formation démoralisée teste obligatoirement pour perdre ce statut. Le joueur doit obtenir, avec 2d6, un chiffre inférieur ou égal au facteur d'activation de l'EM moins trois (**FA – 3**).

Si le test réussit, la formation n'est plus démoralisée. Si le test échoue, toutes les unités de la formation sont obligées de se replier vers le bord de carte ami (sud pour le Français, nord pour l'Allemand) en dépensant tous leurs PM. De plus, les unités doivent se déplacer de manière à s'éloigner des unités ennemies adjacentes. *Nota* : ces déplacements ne permettent aucun tir de réaction.

12 - Mines et travaux de défense

12.1 - Mines

Mines

Les champs de mines, dont le nombre est donné par le scénario, sont notés secrètement par le joueur allemand qui ne les révèle qu'au moment où une unité française pénètre dans un hex. miné (on place alors un marqueur *Mines*). L'unité qui pénètre dans l'hex. miné subit immédiatement une « attaque » (colonne *Mines* sur la table 1, p. 30). Pour sortir d'un champ de mines, une unité est obligée de payer un surcoût en PM (voir table des effets du terrain p. 30) mais elle

ne subit pas d'« attaque ».

Une unité allemande peut s'empiler avec un champ de mine dans un même hex. Si cette unité fait l'objet d'un assaut, l'unité attaquante subit, avant le début de la séquence d'assaut, une « attaque » par les mines. Un champ de mines reste actif durant toute la partie.

12.2 - Travaux de défense

Défenses individuelles

Défenses individuelles

Les scénarios indiquent les défenses individuelles allemandes en place, matérialisées par un marqueur. Celui-ci est retiré quand les unités qui s'y trouvaient sont détruites ou ont quitté l'hex.

Abattis

Abattis

Les abattis sont des obstacles antichars destinés à freiner la progression (**+ 2 PM**). Ils sont placés sur la carte au début d'un scénario, seulement dans des hex. de localité, de bois ou de vergers. Ils ne peuvent pas être détruits.

13 - Conditions de victoire

Le joueur français gagne s'il s'empare d'objectifs historiques, selon les scénarios, et s'y maintient jusqu'à la fin de la partie (une unité française est présente sur l'objectif ou est la dernière à y être passée).

Dans tous les cas, le joueur allemand gagne s'il empêche le joueur francais de remplir ses conditions de victoire.

Scénario 1

Les objectifs du joueur français sont les suivants : côte 104 (714), Bienfay (511), Mareuil-Caubert (1410 et 1411), Villers-sur-Mareuil (1011 et 1012), Mesnil-Trois-Fétus (609).

Si le joueur français contrôle trois objectifs ou moins, il perd la partie. S'il contrôle quatre objectifs, c'est un match nul. Avec cinq objectifs ou plus, il remporte la victoire.

Scénario 2

Le joueur français obtient une victoire tactique s'il s'empare des Monts de Caubert (806, 807, 907 et 908), Yonval (506 et 507) , Villers (1011 et 1012), Caubert (1009 et 1108) et les Planches (1007). Il obtient une victoire stratégique s'il s'empare, en plus, de Rouvroy (603) et des ponts sur la Somme (802 et 1103).

SCÉNARIOS

I - Le premier jour (28 mai à 17 h)

● Placement initial des unités allemandes

Artillerie : **2/I/157** : 507, **7/III/157** : 201 (attelée), **8/III/157** : 1007, **9/III/157** : 1009, **7/III/2 Mot** : 406, **8/III/2 Mot** : 908, **9/III/2 Mot** : 1108, **11/IV/157** : 1303, **12/IV/157** : 1504.

2/64 Flak : placée dans un rayon de trois hex. de 907 et/ou 911.

Infanterie : les compagnies d'infanterie sont placées dans l'hex. indiqué et/ou l'un des six hexagones adjacents.

8/III/217 : Fréchencourt (1715)
9/III/217 : Caumont (1217)
10/III/217 : Huppy (622)
1/I/217 : Mareuil-Caubert (1411)
2/I/217 : Caubert (1108)
3/I/217 : Villers (1011)
6/II/217 : Moyenneville (112). Cette compagnie ne peut pas se déplacer tant qu'une unité française n'est pas parvenue sur la ligne 214 à 814.
7/II/217 : Béhen (216).

Les compagnies d'appui (CA), du génie et les AC rattachés sont placés dans le rayon de commandement des EM correspondants.

Etats-majors : **I/217** : Caubert, **II/217** : Moyenneville, **III/217** : Les Croisettes.

Le joueur allemand peut placer cinq champs de mines et il dispose de dix positions préparées et de six leurres AC. De plus, deux abattis sont placés dans Huppy (hex. 722 et 423). Les trois autres sont placés au choix du joueur.

Toutes les unités sont considérées commandées durant le tour **1**.

● Placement initial des unités françaises

Etats-majors :
10e Cuirs : Saint-Maxent (227)
46e et 47e BCC : Warcheville (626)
4e BCP : Doudelainville (826)
44e BCC : Frucourt (1426)
2/24e BCC : 1822
II/22e RIC : 1422
I/22e RIC : 2117

Les unités des différentes formations se placent adjacents à leur EM, en respectant les règles d'empilement.

Le **3e Cuirs** entre au tour 3 par l'hex. 2217.

Artillerie hors-carte :

322e RATTT : deux groupes de trois batteries de 75 (léger).

73e RA : un groupe de 105 (Mo = moyen) et un de 75 (léger) à trois batteries chacun.

1/305e RA : un groupe de 105 (Mo) à trois batteries.

Réserve générale : un groupe de 105 (Mo) à trois batteries.

L'artillerie francaise est activée groupe par groupe, chaque groupe pouvant tirer trois fois à chaque activation (trois batteries). Les batteries françaises peuvent tirer partout sur la carte sauf au-delà de la ligne définie par les hexagones 105 à 2105. Par simplicité, les activations de ces groupes peuvent être notées par le joueur sur papier libre

Durée du scénario : **7 tours**.

II - Le second jour (29 mai à 4 h)

● Placement des unités allemandes

Historiquement, l'*Infanterie Regiment* 217 a été partiellement relevé dans la nuit du 28 mai par l'I.R. 179. A cause de la limitation imposée par le format du magazine, ces unités sont représentées par celles de l'I.R. 217 (identiques au demeurant).

Infanterie

Les EM et les compagnies d'infanterie se placent dans l'hex. indiqué et l'un des six hex. adjacents :

6/II/217 et **EM du II/217** : Moyenneville.
7/II/217 : Behen
8, **9** et **10/III/217**, **EM du III/217** : Huchenneville, Villers, Mareuil et une demi-compagnie sur la côte 104 en position préparée.
1 et **2/I/217**, **EM du I/217** : Yonval.

Les compagnies d'appui (CA), du génie et les antichars se placent dans le rayon de commandement des EM correspondants. Avant le début de la partie, le joueur allemand doit éliminer cinq unités de Pak 36 de son choix.

Artillerie et Flak

2/64 Flak : dans un rayon de trois hex. de 907 et/ou 912, **2/I/157** : 506, **7/III/157** : 504, **8/III/157** : 806, **9/III/157** : 807, **11/IV/157** : 1303, **12/IV/157** : 1504.

Abattis : hex. 1116.

Le joueur allemand peut placer sur la carte cinq champ de mines, sept positions préparées (en plus de la côte 104). Il dispose de cinq leurres antichars et de trois abattis (en plus de celui de l'hex. 1016) à placer librement.

● Placement des unités françaises

Etats-majors :
10e Cuirs : Trinquies (220)
47e BCC, **4e BCP** : Huppy (621 et 622)
44e BCC (deux compagnies seulement) : Limercourt (917).
2/24e BCC (complet) : Caumont (1217)
II/22e RIC : Inval (1315)
3e Cuirs (escadron de S 35) : Bailleul (1917).
I/22e RIC (une compagnie d'infanterie placée au verso) : Fréchencourt (1715)

Les unités se placent adjacents à leur EM, en respectant les règles d'empilement.

Artillerie hors-carte : identique au scénario précédent.

Durée du scénario : **9 tours**.

III - Scénario hypothétique

Le scénario hypothétique est celui du premier jour (scénario I), avec un placement libre des unités françaises. Il permet d'examiner la possibilité d'une attaque française mieux organisée. Le joueur allemand se place en premier, en respectant le placement historique.

Le joueur français, quant à lui, a plusieurs options de jeu :

– toutes ses unités sont à leurs emplacement de départ à 17 h : les 44e et 2/24e BCC ont leur EM à Limeux (1421) et l'EM du 3e Cuirs se trouve à Bellifontaine (2116).

– il peut concentrer ses blindés sur un front plus étroit ou changer ses axes d'attaque. S'il choisit l'une de ces deux options, le placement est libre (en respectant les zones de départ) mais l'attaque ne se déclenche qu'à 18 h (au début du tour 2).

Les conditions de victoire sont les mêmes que pour le premier scénario.

15 - Jeu en solitaire

Le placement caché des antichars allemands, en particulier des redoutables 88, rend *Abbeville 1940* difficilement jouable en solitaire.

Les règles suivantes sont proposées afin de faciliter le placement de ces unités pour le jeu en solitaire :

1 - Regrouper dans une pioche les deux unités de Flak, deux Pak 36 et deux leurres sur la table. Ces pions sont alors piochés et placés de façon aléatoire sur la carte, en respectant les règles de déploiement des 88.

2 - De la même manière, regrouper dans une pioche le reste des Pak 36 et les quatre leurres, puis placer ces pions sur la carte en respectant les règles de déploiement des AC.

Les AC se révèlent de la même façon mais, en cas de tir de réaction de leur part, le joueur devrait tester avant de retourner le pion afin de savoir s'il s'agit d'un leurre ou pas.

Remerciements *à Laurent Mariette, Luc Delmas et Jean-Philippe Imbach, pour les tests de mise au point.*

1 TABLE DES FACTEURS D'ATTAQUE

Selon CIBLE	À TIR DIRECT = ARMEMENT						= À TIR INDIRECT					
	A	B	C	D	E	F	105 all. en tir direct	M mortiers	75 artillerie légère	Mo artillerie moyenne	Lo artillerie lourde	Mines
1	11	—	—	4	1	0	6	—	—	4	6	3
2	11	—	—	9	2	2	7	—	—	4	6	3
3	11	—	—	9	3	3	8	—	—	5	6	4
4	7	7	7	6	5	4	6	6	7	7	8	4
5	7	8	7	6	6	5	5	5	7	7	8	5

Important : les unités ayant subi un pas de perte ont **–1** à leur facteur d'attaque.

2 TABLE DES MODIFICATEURS

Concernant le **TIREUR** (ou Attaquant)	*en cas de* TIR DIRECT	*en cas de* TIR INDIRECT	*en cas d'* ASSAUT
Fatigué	–1	–1	–1
Neutralisé	–1	–1	impossible
En colonne	–1	—	–1 au 1er round
Dispersé	–1	—	–1
Génie	—	—	+1
Mouvt + tir	–2	—	–1 au 1er round
Distance	–1 par hex. d'intervalle	—	+1 si distance 0

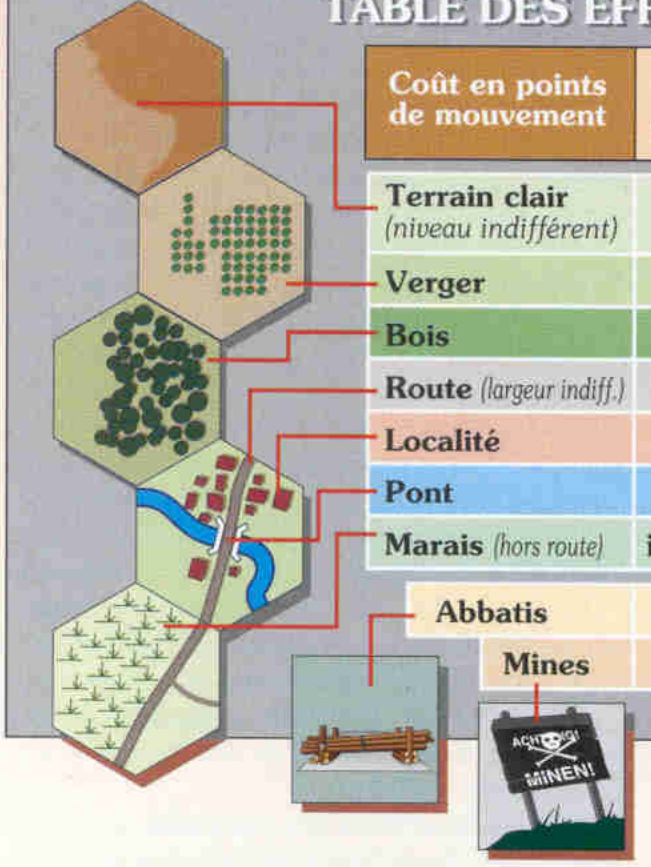
Concernant la **CIBLE** (ou Défenseur)	*en cas de* TIR DIRECT	*en cas de* TIR INDIRECT	*en cas d'* ASSAUT
Ville, bois, verger	–1	–1	–1
Déf. individuelle	–1	–2	–1
En colonne	+1	—	–1
Niveau supérieur	—	—	Défenseur +1
Distance	—	—	Déf. +1 si distance 0
Neutralisé	—	—	Défenseur –1
Dispersé	—	—	Attaquant +1

3 TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT

DÉ	FACTEUR D'ATTAQUE FINAL 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	N	N	D	D	D	D	D	D	D	1	1	1
3	–	N	N	D	D	D	D	D	D	D	D	1
4	–	–	N	N	N	N	D	D	D	D	D	D
5	–	–	–	–	–	N	N	D	D	D	D	D
6	–	–	–	–	–	–	–	N	D	D	D	D
7	–	–	–	–	–	–	–	–	N	D	D	D
8	–	–	–	–	–	–	N	N	N	N	N	N
9	–	–	–	–	N	N	N	N	N	N	N	D
10	–	–	–	N	N	N	N	N	N	N	D	D
11	–	N	N	N	N	D	D	D	D	D	D	D
12	N	N	N	N	D	D	D	D	D	D	1	1

DÉTAIL DES RÉSULTATS
Tir direct (toutes cibles) : **N** = neutralisé; **D** = désorganisé; **1** = un pas de perte
Tir indirect **sur véhicules** : **N**, **D**, **1** = neutralisé;
Tir indirect **sur personnels** : **N** = neutralisé; **D** = désorganisé.
Mines (toutes cibles) : **N** = neutralisé; **D** = désorganisé.

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN



Coût en points de mouvement	CHARS	INFANTERIE et éléments hippomobiles	MOTORISÉS (motocyclistes automitr., art. tractée.)
Terrain clair *(niveau indifférent)*	2	1	3
Verger	3	1	4
Bois	3	1	3
Route *(largeur indiff.)*	1	1/2	1
Localité	4	1	3
Pont	+1	–1	+1
Marais *(hors route)*	interdit	interdit	interdit
Abbatis	+2	*sans effet*	+2
Mines	+3	+1	+3

TENTATIVES D'ACTIVATION

FACTEUR D'ACTIVATION (FA)
Indiqué sur tout pion d'état-major
NB : Artillerie : 7; Flak : 8

MODIFICATEURS AU FA (cumulatifs)
Etat-major neutralisé : – 1
Etat-major détruit : – 2
Tentative de réactivation : 0
Deuxième tentative d'activation : – 1
Troisième tentative d'activation : – 2
Formation fatiguée : – 3
+ Modificateur au dé lors des derniers tours *(voir compte-tour)*

TESTS DE RÉACTION

VALEUR DE BASE
Blindés français et armes lourdes : 7
Antichars et Flak allemands : 8
Infanterie : 7

MODIFICATEURS AUX DÉS (cumulatifs)
Unité non commandée : + 1
Unité neutralisée : + 3
Unité fatiguée : + 2
Pour chaque hex. d'intervalle entre tireur et cible : + 1
Formation démoralisée : + 2

TESTS DIVERS

Tous ces tests sont effectués en lançant **2d6**

DÉMORALISATION : FA – 3 (obtenir un résultat inférieur ou égal au facteur d'activation – 3)
FATIGUE : FA – 2 (obtenir un résultat inférieur ou égal au facteur d'activation – 2)
ETAT-MAJOR NEUTRALISÉ : FA – 1 (obtenir un résultat inférieur ou égal au facteur d'activation – 1)
RALLIER UNE UNITÉ NEUTRALISÉE : FA – 1
RALLIER AVEC EM DÉTRUIT : FA – 3

SÉQUENCE DE JEU

Voir tous détails dans la Règle 2, page 24

A. PHASE D'OPÉRATIONS

1. Segment d'initiative (au meilleur d6)

2. Segment d'opérations. En alternance, les joueurs tentent d'activer leurs formations puis font agir leurs unités.

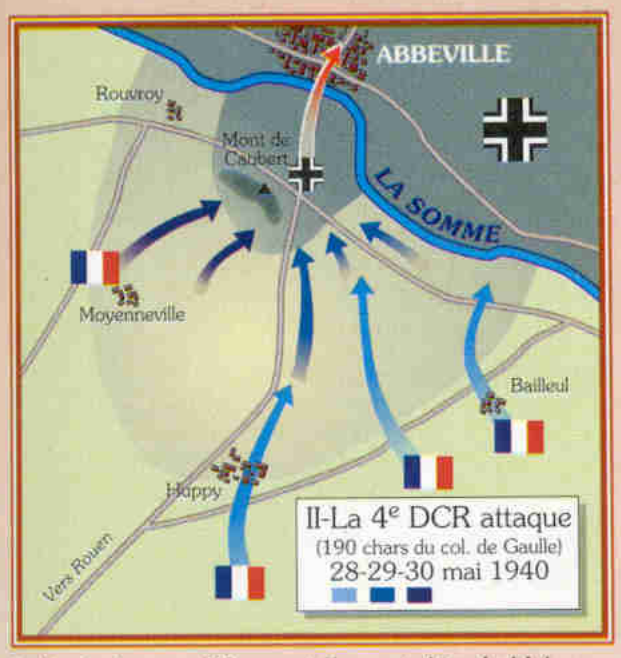
B. PHASE ADMINISTRATIVE

Fumigènes enlevés, pions EM retournés face active, vérification du commandement, observateurs d'artillerie bougent, **tests** divers (EM et unités neutralisées, unités fatiguées, unités démoralisées).

TABLE DE DÉMORALISATION

PROCÉDURE Faire inférieur ou égal avec 2d6 pour éviter la démoralisation

UNITÉ	PAS DE PERTE 2	3	4	5	6	7	8	9	10
6e DBde (46e/47e BCC)	10	10	9	9	8	7	—	—	—
8e DBde (2e/24e/44e BCC)	10	9	9	8	7	7	6	5	—
3e Cuirassiers	9	8	—	—	—	—	—	—	—
10e Cuirassiers	9	8	—	—	—	—	—	—	—
4e BCP	10	9	8	7	6	—	—	—	—
I et II/ 22e RIC	10	10	9	8	8	7	—	—	—
I / 217. IR	10	10	9	8	7	7	6	6	5
II / 217. IR	10	9	8	7	—	—	—	—	—
III / 217. IR	11	10	10	9	8	8	7	6	5



(suite de la page 22, avant l'encart détachable)

De Gaulle entre en scène

A la tête des forces alliées, Weygand, maintenant, a remplacé Gamelin. L'esprit a changé. Il faut *« attaquer, attaquer, attaquer ! »*.

Très diminuée par son attaque sur Laon-Montcornet, la division de Gaulle a été reconstituée avec de nouvelles unités de chars venues de l'intérieur. Des blindés de cavalerie la renforcent également. Certains pilotes, c'est vrai, sont inexpérimentés, mais avec 190 engins soutenus par une bonne artillerie et deux régiments d'infanterie, la 4e DCR constitue néanmoins, le 27 mai, la plus puissante de toutes les grandes unités alliées.

Le colonel de Gaulle, qui la commande, a toujours défendu des conceptions modernes. Comme Guderian en Allemagne, Douhet en Italie, Liddell-Hart en Angleterre, l'auteur de *Vers l'armée de métier* préconise depuis 1935 l'endivisionnement des blindés.

— *« Allez, de Gaulle, vous qui avez depuis longtemps les conceptions que l'ennemi applique, voilà l'occasion d'agir ! »* lui a lancé le 12 mai le général Doumenc en lui donnant cette grande unité. C'est à lui qu'est confiée l'attaque d'Abbeville.

A l'aube du 28, de Gaulle est sur le terrain. Il conçoit sa manœuvre sans consulter personne, pas même son prédécesseur britannique. Son chef d'état-major, le commandant Chomel, a prévu une attaque groupée, conforme aux théories de son chef. Mais en découvrant son projet, de Gaulle, sans s'expliquer, décide, comme les Anglais la veille, d'attaquer en trois faisceaux : maître de son plan, maître de son heure, de Gaulle décide de déboucher ce soir à 17 heures. Il bénéficie en outre de l'appui d'un régiment d'infanterie coloniale (le 22e RIC) et de l'artillerie de la 2e DLC : au total, 72 tubes et 190 blindés.

Dans la tête de pont, l'infanterie de Guderian a été relevée cette nuit par la 57. Infanterie-Division bavaroise, arrivée d'Allemagne à pied, au terme d'une marche de 600 km. Sans aviation, sans blindés, elle supportera seule le choc.

Après une forte préparation d'artillerie, l'attaque a lieu à 17 h. Résistant d'abord avec un étonnant courage, l'unité allemande fléchit, puis craque : au soir du 28, quand la nuit tombe, le groupement de Gaulle a enfoncé l'ennemi. A l'aube du 29, l'effort recommence.

Les chars, qui débouchent maintenant dans la plaine, vont devoir affronter les canons de Flak basculés à l'horizontale — douze tubes redoutables installés hier dans la tête de pont. Ces 88 mm percent 15 centimètres de blindage à 1 500 mètres. Lorsqu'ils se démasquent, l'attaque ralentit puis, dans l'après-midi, s'arrête. Et pourtant, elle a réussi. L'infanterie allemande, prise de panique, s'est enfuie, abandonnant ses positions. Seuls les tirs d'artillerie ont masqué une situation dramatique. Allait-on gagner ? On le pouvait : 1 200 dragons français attendaient, l'arme au pied, l'ordre d'avancer, mais il ne vint pas. Cet incontestable succès restait inexploité. Pourquoi ?

Les Français n'avaient ni radio, ni téléphone. Ceux qui voyaient restaient muets et ceux qui décidaient ne voyaient pas.

Les Allemands, repris énergiquement en main par leurs chefs, réoccupent bientôt leurs positions face à nos forces immobiles. Le 30, malgré une réunion d'état-major au cours de laquelle de Gaulle demeure sourd à tout conseil de manœuvre, la 4e DCR s'élance pour un dernier assaut, mais l'occasion est passée. Nos forces diminuent et les chars s'épuisent dans des efforts répétitifs et meurtriers.

Le soir du 30, la tête de pont n'a pas été reconquise et de Gaulle, qui voudrait poursuivre, reçoit de la Xe armée l'ordre de s'arrêter. Il se retire, remplacé par une unité britannique d'infanterie motorisée qui arrive de l'Est, *« fraîche et pimpante »* selon ses termes, la 51e division écossaise du général Fortune.

Le troisième et dernier acte

Nous avons, contre Abbeville, déjà « cassé » deux divisions blindées. Or, dès que Dunkerque sera tombé, l'offensive générale allemande vers le sud démarrera sans attendre, tout le monde s'en doute : le flot énorme des armées du Reich — deux fois les nôtres — va s'élancer, de Sedan à la mer, tout au long de la ligne Weygand. Ce jour-là, demain peut-être, nous aurons besoin de toutes nos forces cuirassées. Dans ces conditions, faut-il poursuivre les attaques contre Abbeville ? Faut-il engager la dernière unité blindée qui nous reste, la 2e DCR du colonel Perré, dans un effort tactique ? Le général Weygand estime que l'enjeu en vaut la peine et, le 4 juin, avant l'aube, l'attaque reprend à nouveau, soutenue par deux cents pièces anglaises et françaises, la plus forte concentration de la guerre. Après une énorme préparation d'artillerie, déclenchée brutalement, les troupes écossaises et les chasseurs portés devront exploiter la percée des chars du colonel Perré qui attaquera devant eux en deux faisceaux avec des engins fatigués, mais des équipages pleins d'élan.

Arrivant devant Abbeville le jour où de Gaulle se retire, Perré ne le rencontre pas. Aucune liaison n'a lieu entre les deux DCR. Le général Fortune, qui dirige et conçoit l'attaque, reprend sans le savoir le plan de de Gaulle.

Sur le même terrain, devant le même ennemi, les mêmes causes provoqueront donc les mêmes effets et cette troisième attaque connaîtra le même échec. Si quelques chars parviennent à occuper momentanément le mont de Caubert, cœur de la position allemande, et à en chasser les occupants, leur succès sera, hélas, inexploité : faute de transmissions radio, il reste inaperçu des chefs. La réserve — sept chars lourds et 40 légers — n'est pas engagée. Le succès, bientôt, s'est évaporé : une seconde fois, les Français ont laissé échapper la victoire. Demain, 5 juin, de Sedan à la Manche, l'attaque allemande balaiera nos lignes.

Abbeville : un cas d'école

Avec 400 chars, les Alliés ont à Abbeville la suprématie matérielle : à aucune phase de la bataille, les Allemands n'ont disposé de blindés. Immobiles, au prix des pertes les plus élevées de toute l'armée allemande — 1 500 morts dans une seule division — les Bavarois ont tenu leur position, soutenus par leur artillerie organique et douze tubes de Flak lourde. L'état des pertes alliées (260 chars et 2 000 tués) est aussi une preuve de courage. Ce sont donc l'absence de transmissions et le manque d'esprit de manœuvre des chefs qui, pour l'essentiel, expliquent ces échecs.

Les Alliés ont attaqué trois fois, chaque fois en plusieurs vagues, éparpillant leurs efforts, sous-estimant sans cesse la capacité de résistance adverse. Ni la théorie anglaise d'emploi des unités blindées, ni la conception française du char endivisionné, ni celle du char d'infanterie n'ont fonctionné. La leçon d'Abbeville est claire : en 1940, l'armée française ne sait plus manœuvrer, transmettre des ordres, inventer, faire la guerre...

Bien qu'ayant constitué — selon les Allemands eux-mêmes — la plus importante offensive alliée avant la Russie, la bataille d'Abbeville restera inconnue : elle s'est déroulée pendant l'évacuation de Dunkerque qui focalisait toute les attentions. Et puis, qui aurait voulu établir ce bilan sévère ? Un succès aurait-il modifié le cours de la guerre ? Certainement pas : la balance des forces nous était bien trop défavorable. Mais une bataille gagnée en 1940, quelle consolation cela aurait été pour la France ! Quel baume sur notre humiliation !

En 1944, le même combat sera repris par des forces comparables : la 1re division blindée polonaise du général Mackzek, manœuvrant sans aviation, attaquera par le sud la tête de pont d'Abbeville sérieusement défendue par un Kampfgruppe équipé d'artillerie sans blindés. Or, en deux jours, Abbeville sera prise. La différence ne sera pas dans le type ou le nombre des chars mais dans leur organisation, dans l'emploi des transmissions, la souplesse de manœuvre des troupes et l'invention manœuvrière du commandement. Et le facteur moral, naturellement, aura changé de camp. ❐

Note biographique

Henri de Wailly a collaboré à de nombreuses publications : *La Revue des Deux Mondes*, *Matériaux pour l'histoire*, *Historia*, *Icare*, *Le Fanatique de l'aviation*, *La Gazette des armes*, *Militaria Magazine*, *Enquête sur l'histoire*, etc. Ses principaux ouvrages sur 1940 sont :

– *Le coup de faux*, Copernic 1980.

– *Weygand, de Gaulle et quelques autres*, Lavauzelle 1987.

– *De Gaulle sous le casque*, Perrin 1990.

– *La victoire évaporée*, Perrin 1995.

A FAMOUS VICTORY !

Malborough s'en va-t-en guerre...

IL est des jeux dont il est difficile de saisir toutes les subtilités, et donc tout l'intérêt, dès la première partie. *A Famous Victory* est de ceux-là : *a priori* complexe mais terriblement original, tant par le thème que par les règles. *VaeVictis* vous présente la démarche à suivre pour tirer toute la « substantifique moelle » de cette excellente simulation.

Par Frédéric BEY

Le grand Louis XIV, qui fit la guerre pendant presque toute la durée de son règne, n'avait pour l'instant jamais enflammé l'imagination des concepteurs de jeu. A ce titre, *A Famous Victory*, édité par Moments in History, comble un vide notable en proposant une simulation, au niveau du bataillon ou de l'escadron, des batailles de Blenheim (13 août 1704) et de Ramillies (23 mai 1706). Ces deux batailles sont les premières victoires d'une longue série que remporte le duc de Malborough face aux maréchaux du Roi Soleil pendant la guerre de Succession d'Espagne (1701-1713). La suite, avec les batailles d'Oudenarde et de Malplaquet, est d'ailleurs déjà prévue dans un second volume chez le même éditeur. Historiquement, ces deux affrontements sont similaires : une armée anglo-alliée (Anglais, Hollandais, Danois, Prussiens, Hanovriens et autres Etats allemands), commandée de main de maître par Malborough, écrase une armée franco-bavaroise, conduite par des chefs plutôt médiocres. A chaque fois, le plan anglo-allié et son exécution sont les mêmes : attaques de fixation sur les deux ailes, rupture au centre par des charges de la cavalerie anglaise et pour conclure, encerclement et anéantissement des ailes françaises.

Le jeu, on le verra, laisse malgré tout le champ à des parties acharnées. Mais, pour en arriver là, il faut d'abord réussir à s'imprégner des contraintes — presque incroyables pour des non-spécialistes — des armées du début du XVIIIe siècle [1], qu'il faut surmonter pour faire manœuvrer ses troupes avec un minimum d'efficacité. Sur ce point, les règles de Richard Berg font preuve, comme pour ses précédentes créations chez GMT (série *SPQR* sur l'Antiquité, *Lion of the North* sur Gustave-Adolphe de Suède ou *The Battles of Waterloo*) d'un réalisme historique saisissant.

L'importance du déploiement

La première originalité — et peut être la plus grande — de *A Famous Victory* réside dans l'importance capitale du déploiement initial, pour lequel les règles laissent une très grande liberté aux joueurs. En effet, l'ordre de batailles des armées pour les deux rencontres est mal connu, si ce n'est la liste des régiments présents et leur localisation grossière (aile gauche, centre ou aile droite). Pour les Français, certaines troupes ne doivent même l'attestation de leur présence qu'au catalogue des drapeaux capturés par Malborough... Bref, pour pallier ce manque d'informations, le système propose de confier aux joueurs la responsabilité, non seulement du déploiement, mais, ce qui est plus original, de l'organisation et du système de commandement de chaque armée.

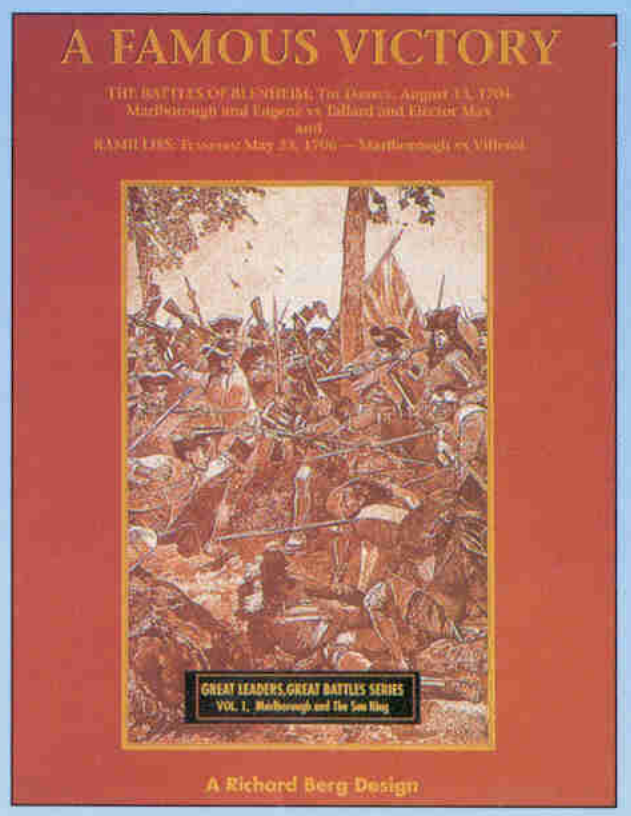
Pour le placement, seule contrainte, une ligne limite les zones de départ de chaque camp. Par contre, pour l'organisation de l'armée, les choses se compliquent énormément. Cette préparation exige d'ailleurs près de deux heures (sur un total de six à huit heures par partie) pour être effectuée correctement ! Voilà de quoi en décourager plus d'un. Pourtant, relever ce défi va se révéler passionnant.

En effet, l'infanterie et la cavalerie de l'époque de Louis XIV ont un point commun : bataillons et escadrons ne peuvent se déplacer et combattre de manière coordonnée qu'à la condition de rester en lignes très strictes, un peu à la manière de phalanges macédoniennes (en ordre moins profond tout de même). Leurs chefs, quant à eux, ne sont pas réellement des professionnels, et ils ne savent, surtout dans l'armée franco-bavaroise, qu'appliquer à la lettre les manuels d'ordonnance. Le général en chef, sans véritable état-major, a dès lors énormément de mal à mettre en œuvre un véritable plan de bataille.

Dans le jeu, chaque joueur doit ainsi répartir ses 130 à 150 pions en six à neuf lignes différentes qu'il confiera aux commandants de son choix, présents lors de la bataille. Il est ensuite obligatoire que toutes les unités d'une ligne soient d'un seul type (infanterie ou cavalerie), strictement adjacentes, dans le rayon de commandement de leur chef et enfin qu'elles représentent moins de 50 % des unités d'une armée. Au cours de la bataille, ces lignes seront activées, pour se déplacer et combattre, sur ordre de leur chef.

Les difficultés du commandement

A chaque tour de jeu, le nombre de chefs pouvant être automatiquement activé est tiré au sort, entre un et cinq pour le Français, entre deux et six pour l'Anglo-allié. Ce nombre une fois déterminé, chaque joueur sélectionne un nombre équivalent de chefs et place leur marqueur respectif dans une pioche commune. L'ordre de leur activation dépend ensuite des tirages au sort dans cette pioche, pendant le tour. L'activation des chefs sélectionnés laisse ainsi la place à toutes



les incertitudes, une plus ou moins grande alternance étant probable mais tous les chefs d'un camp pouvant être tirés avant même qu'un seul de l'adversaire le soit. Seul le joueur bénéficiant de l'initiative, le plus souvent Malborough, a le droit de choisir un chef qui sera activé en premier, avant tirage au sort. On est là très proche du système de *The Battles of Waterloo*, à la différence près que ce n'est pas parce qu'un chef est activé qu'il est pour autant facile de l'utiliser efficacement.

Quant aux chefs qui n'ont pu être activés automatiquement, la mise en action de leur ligne relève du pari pur et simple : soit ils ne tentent pas de jet de dé d'initiative et, dans ce cas, les unités de la ligne ne pourront bouger que de la moitié de leur potentiel de mouvement et ne pourront pas engager le combat, soit ils tentent une activation, une réussite autorisant des actions normales mais un échec les condamnant à l'inaction la plus totale... Enfin, les unités non commandées (hors rayon de commandement d'un chef activé ou non), ne peuvent se déplacer que d'un seul hexagone (infanterie) ou de deux (cavalerie).

Pendant le tour de jeu, les lignes dont les chefs sont activés agissent en premier (dans un ordre aléatoire), puis les lignes éventuelles des chefs non activés (dans l'ordre de leur niveau d'initiative) et enfin les mouvements des unités non commandées sont effectués. Imaginons une situation « moyenne » pour une armée franco-bavaroise organisée en huit lignes. Un premier tirage autorise le joueur à choisir trois chefs pour être activés automatiquement. Ils sont placés dans la coupelle et attendent leur tirage au sort. Activé, leur ligne peut alors se déplacer et attaquer. Ensuite, les cinq autres chefs ne peuvent agir à pleine capacité qu'en réussissant leur test d'initiative (vu les niveaux français, si les cinq tentent leur chance, seuls un ou deux sont susceptibles de réussir) ou doivent se limiter à de petits

1. Les lecteurs sont invités à se reporter à l'article *L'Art de la guerre au siècle des Lumières*, dans le numéro 5 de *VaeVictis*, qui présente les tactiques de combat à l'époque de Louis XV, certes postérieures de cinquante ans mais très similaires à celles des armées de Louis XIV.

mouvements et à des combats défensifs. Enfin, les unités non commandées tentent péniblement de rejoindre une ligne. Il est clair que dans une situation comme celle-ci, pourtant statistiquement « moyenne », seule une faible partie de l'armée peut réellement agir.

Un minimum de précautions

Difficile avec tout cela de prévoir précisément comment va se dérouler la bataille et l'on en revient à l'importance du placement initial face à ces contraintes. Quelques règles simples s'imposent. Il convient évidemment de constituer un premier ensemble de lignes à l'avant et de conserver d'autres lignes en réserve. Les bataillons et escadrons sont dans les deux armées à peu près tous de la même valeur. Il n'y a guère de troupes d'élite à part la cavalerie anglaise, les gendarmes français et quelques régiments d'infanterie des deux côtés. Le tri doit donc plutôt être opéré au niveau des structures de commandement. La masse offensive doit être dotée des meilleurs chefs, pour avoir une chance de réussir, par initiative, ce qu'un faible nombre de chefs activés lors du tirage au sort initial pourrait interdire. Il en est de même pour au moins une des lignes de la réserve, de préférence une ligne de cavalerie.

Les troupes destinées à la défense, qui resteront plus ou moins sur place tout au long de la bataille, devront tirer le maximum des caractéristiques du terrain et peuvent être commandés par des chefs plus médiocres. Les villages sont particulièrement propices à la défense, les règles d'empilement permettant d'y masser jusqu'à trois bataillons et une unité d'artillerie par hexagone (en terrain clair, il est seulement possible d'empiler deux bataillons d'un même régiment). Infanterie, cavalerie et artillerie seront d'autant plus efficaces qu'associées dans les phases offensives comme défensives. Il faut cependant savoir, avant de placer ses lignes, que l'infanterie, avec sa puissance de feu, demeure l'arme d'assaut idéale. La cavalerie est là plutôt pour exploiter les brèches ou à l'inverse les couvrir. Par contre, inutile de lancer de la cavalerie contre une ligne intacte d'infanterie, l'échec est assuré.

La cavalerie anglaise, la seule à pouvoir charger à fond de train, peut envisager des actions de rupture, notamment face à de la cavalerie adverse. Les autres cavaleries ne pratiquent que la caracole : approche, tir, repli ou faible charge complémentaire. Enfin, l'artillerie est très peu efficace. Elle peut au mieux désorganiser les lignes adverses en déroutant une unité et en brisant alors la ligne de commandement. Il est en fait conseillé d'utiliser l'artillerie lorsque qu'aucune autre action n'est possible.

Pour le commandement, la règle maîtresse est d'éviter les complications. Il vaut ainsi mieux conserver de la marge dans les rayons de commandement, car placer les subordonnés au maximum de distance des commandants d'ailes ou du commandant en chef se révèle vite être un choix suicidaire, parce que difficile à maintenir. De la même façon, il faut répartir équitablement les subordonnés entre chaque commandant d'aile pour ne pas mettre tous ses œufs dans le même panier. Dans l'ensemble, les chefs sont très faibles, il faut donc les utiliser à des tâches simples et laisser les mouvements d'ampleurs et les attaques aux deux ou trois bons commandants de chaque armée.

Les règles de combat

Fondamentalement, il y a deux types de combat dans *A Famous Victory* : l'assaut en mouvement (infanterie) ou la charge (cavalerie) d'un côté, l'assaut sur place de l'autre. Les mécanismes ont l'avantage d'être simples, voire rustiques, tout en étant réalistes.

Un assaut en mouvement, c'est une attaque qui démarre à deux hexagone de l'adversaire. Il comprend un mouvement d'un hexagone, un premier tir à capacité divisée par deux, un second tir à capacité pleine et enfin, pour les unités non désorganisées, un combat de choc. Un assaut sur place a lieu lorsque les unités opposées sont adjacentes dès le début du combat et ne comprend ni mouvement ni premier tir. Les charges concernent naturellement la cavalerie et ressemblent à l'assaut en mouvement. Il existe cependant plusieurs type de charge : caracole, caracole et charge et charge à fond de train.

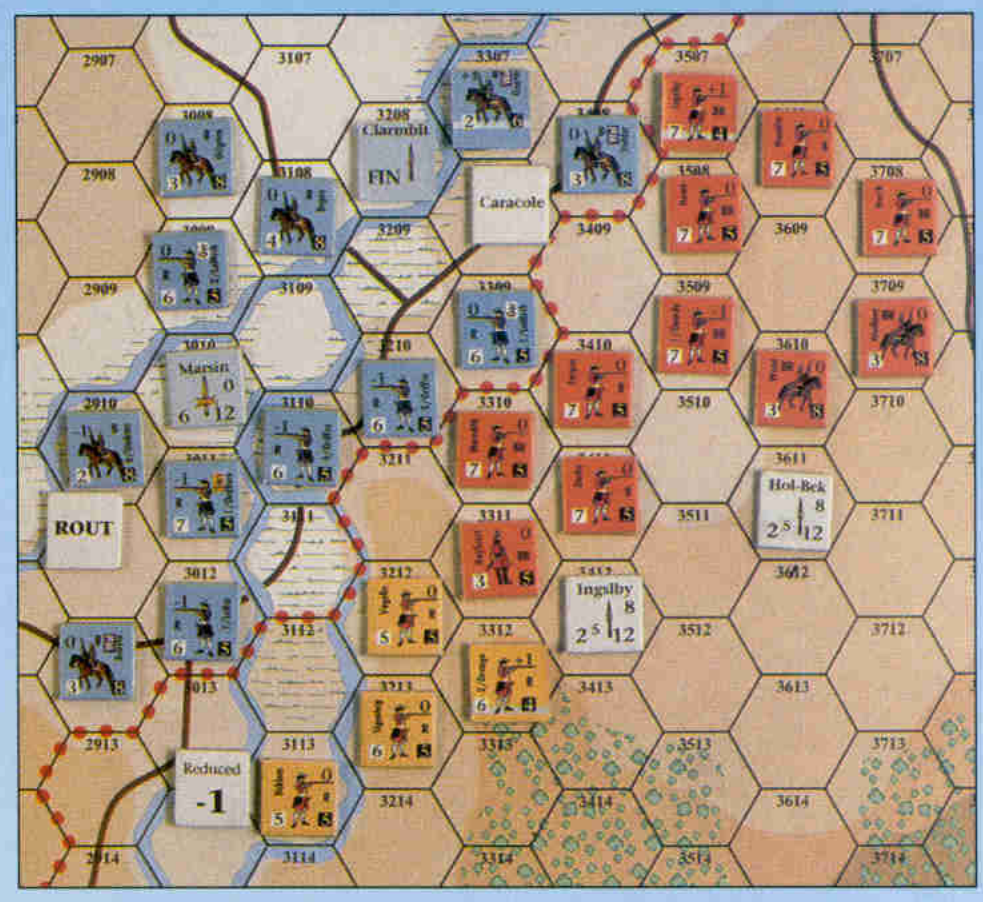
Sans avoir d'équivalent exact dans d'autres jeux [1], ces règles ne sont pourtant pas vraiment originales. C'est plutôt leurs conséquences, lors de la résolution des combats, qui le sont, du fait de l'organisation en lignes strictes des armées. Après des combats entre deux lignes adverses, on se retrouve le plus souvent avec des unités imbriquées et des lignes brisées donc plus ou moins paralysées. Le résultat du feu peut amener des bataillons à être désorganisées, voire à dérouter, mais c'est surtout le choc qui a un effet dévastateur sur l'organisation des lignes. En clair : le feu affaiblit les troupes (pertes en effectifs), le choc désorganise les lignes (perte de cohésion). Tout combat est donc une source supplémentaire de chaos dans les deux armées qu'il avait fallu si péniblement organiser auparavant. Rompre le combat est tout aussi difficile, tout mouvement rétrograde se faisant sous le feu adverse !

De la perplexité à l'engouement

Comment, après cette énumération, ne pas rester perplexe sur l'intérêt et surtout la jouabilité de *A Famous Victory* ? Pourtant, avec un peu de persévérance, il apparaît progressivement que la difficulté du jeu ne vient pas de celle de ses règles mais des caractéristiques historiques des armées de l'époque. En oubliant quelques aspects pénibles, comme les nombreux cas particuliers des limites d'empilement ou la prise en compte de détails souvent inutiles (comme la nationalité des troupes mercenaires), la découverte des multiples autres richesses, notamment tactiques, du jeu entraîne un réel engouement. *A Famous Victory* fait appel avant tout à la réflexion : les armées opposées sont presque semblables, les manœuvres peu aisées et il est nécessaire de beaucoup « penser » sa bataille, dès le déploiement, pour s'en sortir. Et, comme on peut s'en douter, c'est seulement après plusieurs parties que l'on commence à maîtriser les secrets d'un déploiement et d'une organisation réussis.

Par comparaison aux autres productions récentes de Richard Berg, ce jeu n'a pas fait beaucoup de bruit, peut-être en raison d'une présentation bien moins réussie que les jeux de GMT [2]. Pourtant, il s'avère d'une bien meilleure jouabilité que *The Battles of Waterloo*, qui prend plus de place, plus de temps et qui est beaucoup plus lourd à gérer. On y retrouve les qualités historiques d'*Alexander* et de *SPQR* et le fameux système de gestion du commandement inventé par Berg pour ces jeux, mais d'une façon allégée qui en réduit les excès : pas d'activation en chaîne, pas de court-circuit. Enfin, la résolution des combats, pour une période et des règles comparables à celles de *Lion of the North* (60 années d'écart), demande trois fois moins de jet de dés pour un effet tout aussi probant. De plus, les armées en présence y sont aussi bien plus équilibrées.

De nombreux joueurs reprochent néanmoins à Berg son recours trop fréquent au hasard « pur et dur », comme ici pour la détermination du nombre de chefs activés à chaque tour. *A contrario*, la gestion et le traitement tactique de l'imprévisible dans la chaîne de commandement est une des plus belles réussites du jeu. Savoir bâtir un plan en intégrant la pénurie de chefs valables et les effets catastrophiques des combat sur l'organisation des armées est tout aussi difficile et valorisant que de se prendre pour un génie tactique à la moindre manœuvre d'encerclement réussie sur un jeu avec moins de contraintes. *A Famous Victory* est, grâce à cela, un jeu pour les méthodiques et les cartésiens, tant mieux, il parait que c'est un qualité française… ❐



Français et Anglo-alliés aux prises dans *A Famous Victory*. Pour l'instant, l'éditeur de ce jeu, Moments in History, n'a pas encore fait preuve d'un très bon niveau graphique. La carte est quelconque et les pions, malgré la présence de silhouettes en couleur, ne sont pas diversifiés, avec des simplifications abusives sur les uniformes. Mais le système de jeu rattrape aisément ces petits défauts.

1. *Fontenoy 1745*, le jeu en encart du numéro précédent de *VaeVictis*, utilise également un système de ligne et de commandement très rigide, sur un format plus réduit.

2. Si les pions présentent des silhouettes colorées, il est regrettable que la plupart des uniformes soient faux, non pas sur de simples erreurs de couleur de parements ou des boutons mal placés, mais avec des incorrections majeures (par exemple, toute la cavalerie française ressemble à des grenadiers anglais).

NOUVEAU

LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

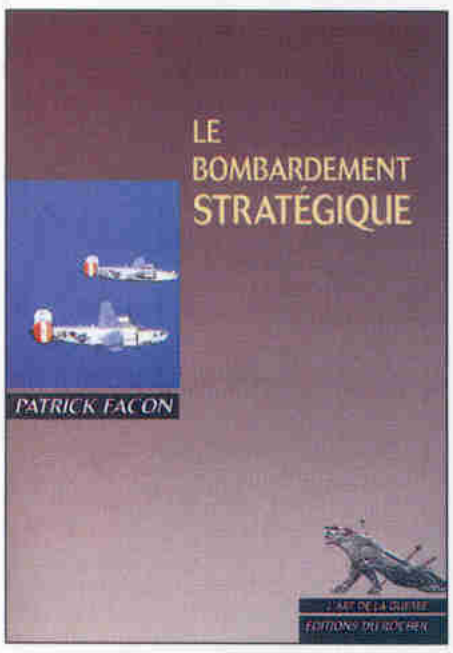
SALUONS immédiatement un événement important dans le monde éditorial français : la naissance d'une nouvelle collection de livres consacrés à l'histoire militaire.

Par Laurent HENNINGER

L'art de la guerre

Il s'agit de la collection *L'art de la guerre*, publiée par les éditions du Rocher. Les deux premiers titres sont ***Le bombardement stratégique***, de Patrick Facon, spécialiste bien connu des amateurs d'aviation et directeur de recherches au Service historique de l'armée de l'Air (SHAA), et ***Histoire militaire des guerres Puniques, 264-146 av. J.-C.***, de Yann le Bohec, auteur déjà reconnu de *L'armée romaine* (Picard, 1989), désormais considéré comme un ouvrage de référence.

Le bombardement stratégique fait le point sur un concept de stratégie aérienne qui est controversé depuis ces origines. Des auteurs d'anticipation de la Belle Époque à la guerre du Golfe, en passant par les théoriciens de l'Entre-deux guerres, les raids massifs sur l'Allemagne ou le Japon, le Strategic Air Command ou le Vietnam, Patrick Facon dresse, en l'analysant en profondeur, un panorama complet de la théorie comme de la pratique de l'offensive dans la troisième dimension. Quant à Le Bohec, il comble avec son livre une grave lacune. En effet, depuis plusieurs décennies, aucun ouvrage complet n'existait en France sur l'histoire des célèbrissimes guerres puniques. L'auteur nous fait donc profiter des plus récentes découvertes des chercheurs et des archéologues : de quoi remettre à jour toutes les connaissances que nous pouvions avoir sur le sujet. La présentation de ces livres est tout à la fois sobre et splendide, et les textes sont d'une excellente qualité universitaire. De plus, dans les deux cas, les bibliographies fournies sont tout ce qu'il y a de plus exhaustives; on les consultera avec profit. L'ambition de cette collection est de contribuer à réhabiliter l'histoire militaire sérieuse auprès du grand public comme auprès des historiens-chercheurs. Au vu de ces deux premiers titres et de ceux qui sont d'ores et déjà annoncés pour un futur proche, nous sommes certains que le pari est gagné !



Les Anglo-saxons

L'éditeur britannique Boydell & Brewer possède, à son catalogue, une importante collection d'ouvrages d'histoire militaire médiévale. ***Anglo-Norman Warfare*** - *Studies in Late Anglo-Saxon and Anglo-Norman Military Organization and Warfare*, ouvrage collectif dirigé par Matthew Strickland, est une excellente synthèse des plus récentes découvertes et analyses des chercheurs sur le domaine militaire anglo-normand (du XIe au XIIIe siècle). À titre d'exemples, citons ici quelques chapitres de ce livre : *The Housecarls in England in the Eleventh Century*, *William the Bastard at War*, *The Battle of Hastings* ou *Richard I and the Science of War in the Middle Ages*.

Autre ouvrage reçu de cet éditeur : ***The Archeology of Weapons*** - *Arms and Armour from Prehistory to the Age of Chivalry*, de Ewart Oakeshott, est la réédition (mise à jour en 1994) d'un grand classique paru en 1960. C'est bel et bien d'une véritable « bible » qu'il s'agit là ! Avec cet ouvrage, on peut tout savoir (ou presque) sur la fabrication comme l'emploi tactique des armes blanches de poing occidentales — les épées, principalement —, de l'âge du Bronze (Celtes primitifs, Gaulois) à la fin du XVe siècle, en passant par les Vikings, les Carolingiens, ou les tribus germaniques. Hélas, manquent au sommaire les armes des Grecs et des Romains.

Les théories de Moltke

Deux intéressantes nouveautés chez Presidio Press. Tout d'abord : ***Moltke on the art of war***, un recueil de textes choisis de Helmut von Moltke, le grand théoricien — et praticien ! — prussien du XIXe siècle, le vainqueur du Danemark, de l'Autriche et de la France. Je ne sais même pas si les écrits de ce grand Monsieur ont été un jour disponibles en français, mais j'en doute. Pour l'heure, voici une sélection des plus importantes réflexions de Moltke en ce qui concerne les opérations, le rôle de la technologie, la bataille, les principales leçons des guerres de son temps, et le texte complet des instructions de 1869 aux commandants des grandes unités. C'est en tout cas un livre indispensable pour tous les passionnés des guerres du XIXe siècle, de l'histoire militaire allemande en général et de la Prusse en particulier.

Chez le même éditeur, l'historien américain James J. Schneider vient de publier : ***The Structure of Strategic Revolution*** - *total war and the roots of the soviet warfare state*. Spécialiste de l'histoire militaire soviétique, Schneider nous offre ici une analyse en profondeur de la naissance comme du développement de cet art militaire soviétique, si spécifique, et qui constitue une véritable école de pensée à lui tout seul. Les principaux chapitres étudient les théories des grands penseurs militaires soviétiques des années 1920 et 1930 : des plus connus du grand public (Frounze, Toukhachevski, Chapochnikov) au moins célèbres mais tout aussi importants (Svietchine, Triandafilov). Il va sans dire que cet ouvrage intéressera tout particulièrement les amateurs du « front russe » qui souhaitent mieux comprendre les grandes opérations à l'Est entre 1941 et 1945, mais également ceux qui veulent étudier la genèse du concept « d'art opérationnel », tel qu'il est aujourd'hui conçu au Pentagone (les militaires américains reconnaissent maintenant toute leur dette intellectuelle envers les théoriciens présentés dans ce livre).

Tous des traîtres !

Terminons avec une authentique friandise. Les éditions Les Belles Lettres viennent en effet de rééditer un texte qui avait fait beaucoup de bruit en son temps (sa première parturion date de 1945) mais restait depuis longtemps introuvable et se négociait à prix d'or chez les bouquinistes. Il s'agit de ***Tradition de la trahison chez les maréchaux***, suivi d'une vie de Philippe-Omer Pétain. L'auteur, Jean Galtier-Boissière, fut un polémiste célèbre des années 1920 aux années 1950, créateur et directeur du journal satirique *Le Crapouillot*. De sa plume acérée et sans indulgence, il établit un dictionnaire biographique de tous les maréchaux français de la Révolution et de l'Empire : selon son analyse, quasiment tous se sont avérés être un jour des traîtres, lâches, veules et corrompus ! Bien entendu, le second texte, consacré à Pétain, est bien dans la lignée du premier, et est un réquisitoire définitif contre l'homme de Vichy. Ce petit bouquin méchant, rageur et drôle, mais aussi très bien écrit, se lit d'une traite et avec le plaisir que l'on prend à déguster certaines vieilles liqueurs, le soir, au fond de son fauteuil, après un bon repas. ❐

REVUE DE PRESSE

● COMMAND

L'habitude semble maintenant acquise de trouver deux jeux différents dans chaque numéro de *Command*. Le dernier numéro (daté novembre) comprend ainsi un jeu hypothétique sur la guerre de Sécession et un autre sur la Bosnie. *Mason-Dixon* est plus qu'un « *Et Si... !* » sur la guerre civile américaine. Les circonstances ayant été différentes — essentiellement, Lee gagne à Gettysburg —, le Sud parvient à obtenir son indépendance. Mais que se serait-il passé *après* la guerre ? Ici, les deux Etats « remettent » ça à trois occasions : pendant la Première guerre mondiale, pendant la Seconde et à l'époque moderne. On nage — presque — en pleine science-fiction. Un ordre de bataille complet, avec pions différents, est donné à chaque fois, les règles, classiques mais de qualité, étant les mêmes avec quelques variations. Les particularités militaires des deux Etats sont bien représentées et l'ensemble est vraiment plaisant. Le second jeu, *Balkan Hell*, fait s'affronter Bosniaques de tous poils. Le graphisme des pions est très pauvre mais le jeu attirant et bien documenté. Bref, un très beau numéro, avec un dossier historique sur les campagnes de la guerre de Sécession.

● ALEA

Ludopress, éditeur espagnol de la revue *Alea* (jeu d'histoire et jeu de rôle) nous a fait parvenir son dernier hors-série spécial jeu d'histoire, consacré à trois batailles de la campagne de Napoléon en Espagne, ainsi qu'un jeu sur les combats pour Madrid pendant la guerre civile. Les règles sont entièrement en espagnol mais la qualité du graphisme et des systèmes de jeu est tout à fait exceptionnelle. Les deux jeux sont assez complexes, accompagnés de dossiers historiques très solides, avec beaucoup d'infographie. Un niveau de qualité rare, comparable aux produits de Simtac (voir *VaeVictis* n° 4), autre société espagnole de jeux. En attendant une traduction et une distribution en France (c'est envisagé), les personnes intéressées peuvent contacter Ludopress, Avda. Primavera n° 71, 08290 Cerdanyola del Vallès, Barcelone, Espagne. Tél. : 343 580 37 75. Les Américains n'ont qu'à bien se tenir !

● ZONE OF CONTROL

Terminons avec l'habituel *Zone of Control*, toujours à l'heure (ce n'est pas le cas de *Strategy & Tactics*, dont le dernier numéro est daté de juillet-août 1995) et qui comprend une presentation de la plupart des nouveautés parues ces derniers mois : *Sinaï 1973*, *Tunisia*, *Yom Kippour*, *Piercing the Reich* et beaucoup d'autres, accompagnée de quelques essais sur la conception d'un jeu d'histoire.

Théophile MONNIER

Tous les ouvrages de la collection *L'art de la guerre*, éditions du Rocher, ainsi que certains livres présentés dans cette rubrique, sont disponibles à la librairie ***A & C***, 19, avenue de la République, 75011 Paris (voir page 5 pour la vente par correspondance).

EN GARDE !
Règle de capes et d'épées

LES duels de mousquetaires, magnifiques pages de la littérature française immortalisées par le cinéma, se devaient d'apparaître dans *VaeVictis*. Avec cette règle d'escarmouche, retrouvez l'âme de d'Artagnan ou de Cyrano et croisez le fer avec panache. « *Et à la fin, je touche...* »

Une règle de Marc DODINOT
Photos Olivier Saint Lot

En garde ! est une règle complète destinée aux figurines de **25 mm**. Simples et amusantes, elles visent à recréer les combats de capes et d'épées dans l'esprit du roman d'Alexandre Dumas. Le nombre requis de figurines est, au plus, d'une dizaine par joueur.

Matériel nécessaire

Pour affronter l'adversité, il faudra vous munir de plusieurs dés à six faces (d6), de deux dés à dix faces de couleurs différentes (d10) et d'un mètre à ruban.

Idéalement, pour les figurines, la marque Redoubt propose une gamme en 25 mm de près de trente références. Les fantassins devront être soclés sur des pièces de 20 centimes, les cavaliers sur des socles de 30 x 60 mm.

Echelle de jeu

Bien que sans importance réelle, nous admettrons que 1 m réel équivaut à 2 cm sur la table. Une séquence de jeu représente quelques secondes de temps réel.

Vue générale de notre décor. Cinq maisons, quelques arbres, des murs, des haies et quatre plaques... voici le cadre de quelques aventures épiques !

1 - Tour de jeu

Le tour de jeu est scindé en trois phases : le mouvement, le combat et le moral. Au sein de chaque phase, les actions sont simultanées pour les figurines des deux joueurs.

PHASE DE JEU

1. Mouvement : les joueurs déterminent les points d'actions de chaque figurine, qui effectue ensuite leur mouvement en fonction des points disponibles. Les mouvements étant simultanés, les figurines peuvent se déplacer dans n'importe quel ordre.

2. Combat : les combats sont résolus simultanément pour les deux joueurs.

3. Moral : les différents protagonistes testent leur moral s'ils ont été surpris ou blessés.

2 - Mouvement

Au début de la phase de mouvement, le joueur jette 1d6 pour chaque figurine. Le résultat indique le nombre de points d'action dont le personnage dispose. Les joueurs choisissent ensuite simultanément une ou plusieurs actions pour

Un pour tous, tous pour un ! Ces braves mousquetaires font front au plus fort de la mêlée.

chaque figurine. Ces actions peuvent être notées sur une feuille à part ou indiquées par des marqueurs posés, face cachée, à côté de la figurine et révélés le moment venu. Chaque action nécessite un certain nombre de points d'action.

Un personnage au contact d'un adversaire ne peut que combattre ou rompre le combat.

Liste des actions :

A - Marcher en terrain non difficile : gratuit
B - Courir et/ou charger en terrain non difficile : 2
C - Reculer : 1
D - Combattre à l'épée : 1
E - Combattre avec deux armes : 3
F - Tourner de 45° : 1
G - Se baisser, se coucher, se relever : 1
H - Marcher en terrain difficile ou dans le noir : 1*
I - Reculer en terrain accidenté ou dans le noir : 2*
J - Courir en terrain difficile ou dans le noir : 2*

K - Sauter sur une table ou sur une chaise : 1*
L - Se battre en terrain difficile ou dans le noir : 3*
M - Se battre à reculons en montant un escalier : 3*
N - Sauter un muret ou une haie : 1*
O - Franchir un mur haut : 2*
P - Escalader : 3*
Q - Sauter d'un balcon : 2*
R - Sauter, accroché à un lustre ou un rideau, ouvrir ou fermer une porte (pour ce dernier cas, pas de test) : 3*
S - Sauter sur un cheval ou un individu en mouvement : 4*
T - Nager : 4*
U - Tirer au pistolet : 2 (4 pour utiliser deux pistolets en même temps)
V - Tirer à l'arquebuse : 3
W - Recharger une arme à feu (obligatoirement à l'arrêt pendant deux tours, pour une arme. L'action dure les deux tours) : 4
X - Rompre le combat volontairement : 4
Y - Utiliser un manteau ou un accessoire comme bouclier, utiliser une arme improvisée ou jeter un projectile : 2
Z - Monter ou descendre de cheval : 2

Le chiffre indique le coût en points d'action. Les actions avec un astérisque nécessite un test avec 1d6. Un jet de **1** entraîne un échec (l'action n'est pas effectuée). Le personnage subit en plus un résultat de combat, à 1/1 avec un 1d6.

Distance de déplacement

● A pied		● A cheval	
Ramper :	3 cm	Au pas :	10 cm
Reculer :	5 cm	Au trot :	20 cm
Marcher :	10 cm	Canter :	30 cm
Courir :	20 cm	Au galop :	40 cm
Charger :	25 cm	Charger :	50 cm

Toutes ces distances sont valables sur terrain plat. En terrain accidenté ou sur un obstacle, la distance de mouvement est divisée par **2**. Les blessés divisent leur distance de mouvement par 2.

Un personnage ne peut se déplacer que dans un direction de 45° face à lui.

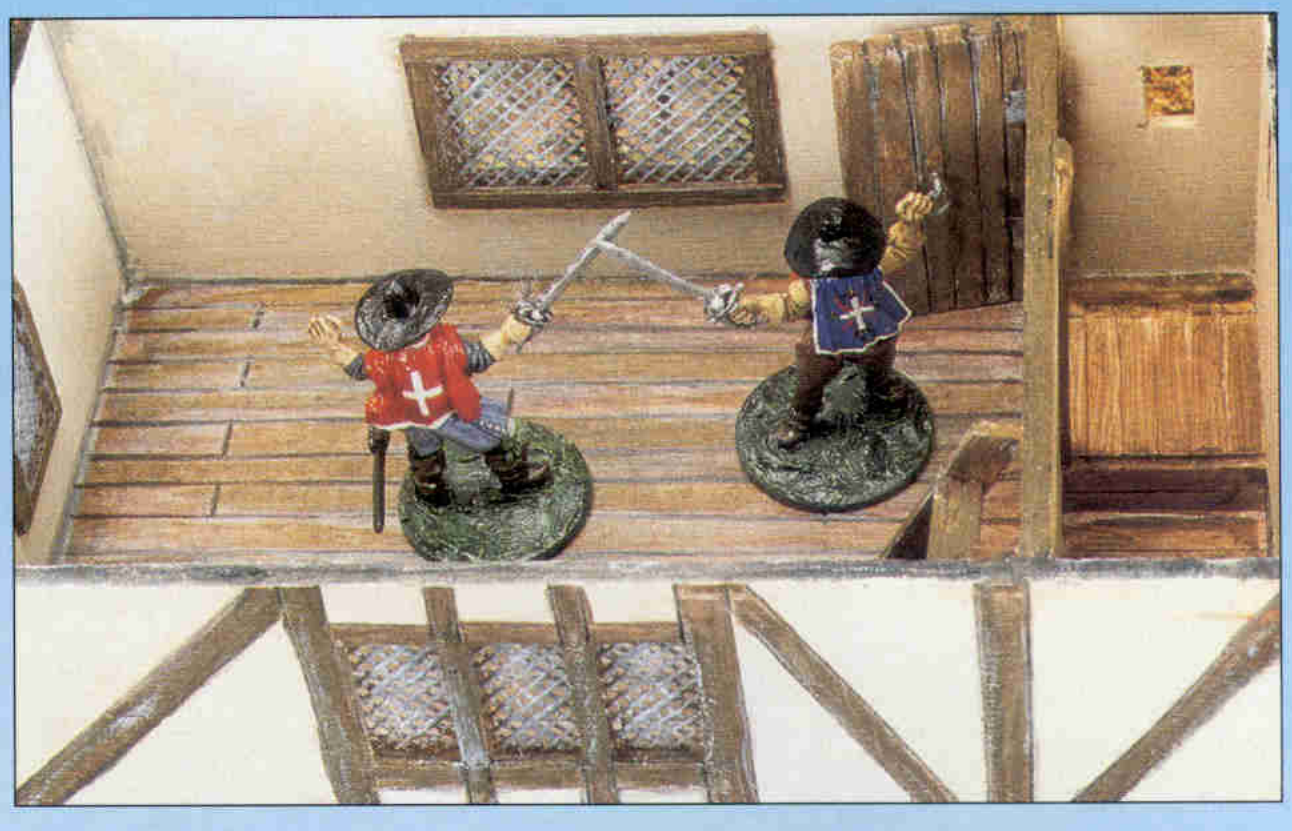
3 - Combat

3.1 - Généralités

Pour combattre au corps-à-corps, les figurines doivent être directement au contact. Pour engager un combat, il n'est pas nécessaire de charger, il suffit de parcourir la distance suffisante pour entrer en contact et avoir les points d'action nécessaires.

Le combat se fait d'homme à homme (1 contre 1) ou à deux contre un. Un personnage ne peut engager qu'un adversaire face à lui. Les combats sont résolus sans ordre précis, les résultats sont simultanés.

La séquence de combat est la suivante :
– détermination de l'initiative;
– le combattant avec l'initiative frappe (ou les deux en cas d'égalité), ce qui donne un résultat de combat;



– le personnage qui a frappé subit un éventuel coup du sort.

3.2 - Détermination de l'initiative

Pour chaque combat, chaque joueur lance 1d6, le jet de dé le plus élevé emportant l'initiative. Le personnage avec l'initiative frappe, le défenseur se contentant de recevoir. Toutefois, en cas d'égalité ou de différence égale ou inférieure à **2**, les deux adversaires combattent simultanément. Tout combattant qui frappe subit, à l'issue du combat, un éventuel coup du sort.

3.3 - Toucher

Pour toucher, le joueur jette 1d6 pour le personnage qui frappe. Dans un combat à deux contre un, on lance un seul dé pour les deux combattants. Les modificateurs sont ajoutés à ce jet de dé et la somme donne le résultat sur la table de combat.

A la fin de chaque combat, le vaincu (surprise ou blessure) recule de 5 cm en arrière. Le vainqueur peut choisir ou non de le suivre.

3.4 - Cas particuliers

Deux contre un : lors d'un combat à deux contre un, les deux duellistes ajoutent l'ensemble de leurs facteurs contre leur unique adversaire et utilisent la ligne 2/1. Par contre, leur adversaire, s'il a l'initiative ou si le combat est simultanée, doit frapper un seul adversaire de son choix, sur la ligne 1/1.

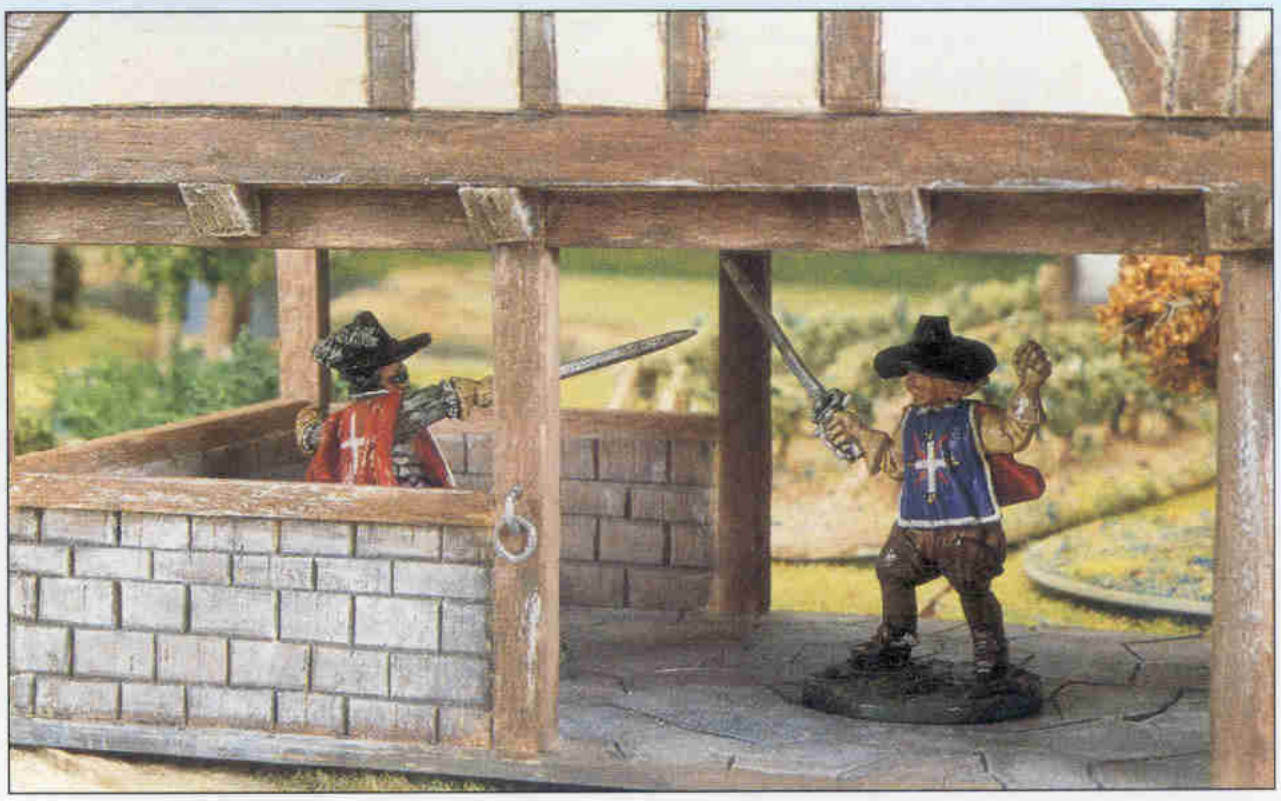
Ci-dessus et ci-dessous.
Du rez-de-chaussée à l'étage, les combats font rage. Une maison modulaire comme celle-ci, (maison de marchand Féodal) permet de recréer des combats dans des espaces confinés, auberge, couvent, salle de garde..., qui ne manquent pas d'intérêt. A vous de meubler en fonction de vos goûts.

Héros : un duelliste héros ajoute à sa guise **+ 2**, soit à son jet d'initiative, soit aux modificateurs de combat (tirs à distance exclus). Le joueur fait son choix **avant** le jet de dé d'initiative.

Charge : une figurine qui charge est obligée de suivre au moins un tour en courant un adversaire rompant le combat, volontairement, en fuite ou en déroute.

3.5 - Modificateurs de combat

Avantage de la hauteur : **+ 1** (systématique pour les cavaliers). Etre en équilibre sur un mur n'est pas considéré comme un avantage...
Prise de dos : **+ 1**
Combattre à mains nues : **+ 1**
Combattre un homme à terre : **+ 1**
Figurine chargeant : **+ 2**
Cavalier chargeant : **+ 4**
Héros : **+ 2** (au combat ou à l'initiative)
Duelliste entraîné : **+ 1**
Duelliste novice : **– 1**
Surpris : **– 1**
Blessé : **– 2**
Tir sur une cible qui s'est déplacée : **– 1**



Figurines : Redoubt, Wargames Foundry.
Peinture : Christophe Caillaud et Marc Dodinot.
Plaques et décors : Hovels, Féodal et Mayhem, collections de Patrick Royer et de l'auteur.
Remerciements à Pascal Conrozier de Féodal pour le prêt de certains éléments de décors. Remerciements au club des Immortels de Paris-Ouest qui endurèrent dans la bonne humeur les séances de tests.

***Péage s'il vous plaît !* Ces valets armés de fourches et de bâtons sont souvent de précieux auxiliaires.**

Facteurs d'armes

Epée : **3**

Dague : **1**

Deux armes combinées : **4** (ce facteur remplace la dague et l'épée et n'est pas cumulatif).

Pique, lance ou arme à deux mains : **2**

Projectile (jusqu'à 10 cm) : **2**

Pistolet (jusqu'à 20 cm) : **4**

Arme improvisée : **2**

Cheval (utilisé en tant qu'arme seule, à l'exclusion de tout autre armement utilisé par le cavalier) : **4**

3.6 - Résultat de combat

Lorsqu'un personnage est surpris, blessé ou en incapacité, on place respectivement un marquer Surprise, Blessure ou Incapacité.

Un personnage blessé deux fois est incapacité. En terme de jeu, un personnage définitivement incapacité est retiré de la partie.

4 - Coups du sort

A l'issue de la mêlée, le personnage qui a frappé teste pour voir si, malgré tout, il n'aurait pas reçu un mauvais coup... En cas d'égalité à l'initiative ou si deux personnages frappent, tous les personnages impliqués testent séparément.

Le joueur jette un 1d100 (2d10 de couleurs différentes, avec un dé pour les dizaines et un pour les unités). En dehors des résultats indiqués, il ne se passe rien. Toutes les conséquences sont immédiatement appliquées.

Tous les coups du sort sont détaillés dans l'encadré ci-contre. Les effets liés au combat se cumulent. Par exemple, le nombre de tours de surprise peut se cumuler.

5 - Désarmer l'adversaire

Un personnage avec l'initiative peut tenter de désarmer un adversaire de qualité moindre ou égal (ex. : un duelliste entraîné peut tenter de désarmer un duelliste novice, normal ou entraîné). Pour cela, il faut déclarer cette action. La tentative est réussie sur un jet de **6** avec 1d6. Un héros peut utiliser son bonus de **+ 2** s'il ne l'a pas déjà utilisé. En cas d'échec, l'adversaire peut tenter la même manœuvre, même si sa qualité est moindre. Une seule tentative est autorisée par combat individuel (deux pour un héros).

Face à deux adversaires, un héros qui réussit à désarmer l'un d'eux esquive automatiquement l'attaque de l'autre (pas de combat ce tour). Les héros ne peuvent se désarmer mutuellement.

COUPS DU SORT

Résultat avec 1d100 :

11. Le duelliste fanfaronne, se considérant hors de portée du fleuret « moucheté » de son adversaire... Erreur fatale, l'adversaire avait de l'allonge et le fleuret n'était pas moucheté, entraînant une mort instantanée...

12. Dans un combat englobant de multiples adversaires, votre meilleur ami est près à succomber sous le nombre. Courageusement, vous vous portez à son secours. Dans cet élan plein d'héroïsme, vous faites barrière de votre corps et vous venez mourir dans les bras de votre ami.

13. Votre chapeau est transpercé par une pointe hostile. Sans conséquence.

14. Vous voilà, lancé en une déclamation pareille à celle de Cyrano de Bergerac. Hélas, dans votre élan, vous trébuchez sur une souche, qui, en vous déséquilibrant, vous fait rencontrer un tronc hostile. Vous êtes assommé. *Incapacité 3 tours.*

15. Un épéiste expert frappe avec son épée votre torse bombé. Par bonheur et grâce à votre dévotion et la lecture quotidienne des Saintes écritures, la pointe adverse vient se figer dans la bible placée sur votre cœur. Votre adversaire est désarmé et à votre merci. *Adversaire désarmé et surpris 1 tour.*

16. Quelle élégance que cette cape ! Mais avec tout ce vent et toutes vos gesticulations, elle entraîne votre chute. Le temps de vous dégager, vous êtes inactif. *Surprise 2 tours.*

21. Un coup d'épée malheureux, vous voilà borgne et dans l'incapacité de poursuivre le combat. *Le personnage est retiré du combat.*

22. Vous heurtez violemment un adversaire et vous démettez l'épaule. Vous êtes légèrement hors de combat, le temps de remettre le tout en place. *Incapacité 3 tours.*

23. Un malandrin profite de la confusion pour vous tirer dessus. La balle heurte votre flasque finement ciselée. Votre sang ne fait qu'un tour. Pour venger le dommage, vous dégainez votre pistolet et abattez l'inconvenant d'une balle entre les deux yeux. *Un adversaire, désigné aléatoirement par un jet de dé, est tué.*

24. Un malandrin profite de la confusion pour vous tirer dessus. La balle heurte votre flasque finement ciselée. Votre sang ne fait qu'un tour. Pour venger le dommage, vous dégainez votre pistolet, qui vous explose dans la main lorsque vous faites feu. *Blessure.*

25. Alors, on ne tient pas sur ses pieds. Un bon déjeuner bien arrosé et vous voilà flapis. Que diable, un peu de repos vous fera du bien... *Surprise 2 tours.*

26. Maladroit que vous êtes, vous venez de vous fouler la cheville. Vous ne pourrez plus vous déplacer que la moitié de votre mouvement.

31. Attention au trou ! Trop tard, un tour à terre... *Surprise 1 tour et au sol.*

32. Quel courage, quelle audace ! Seul face à tant d'ennemis, vous tuez immédiatement votre adversaire et vous vous ruez en une charge effrénée sur l'ennemi le plus proche...

33. Quel courage, quelle audace ! Seul face à tant d'ennemis, vous brassez de l'air avant de recevoir sans tarder une blessure. *Blessure.*

34. Alors, il paraît que vous connaissez le lieu de l'affrontement comme votre poche. Dommage que vous n'ayez remarqué le fossé fangeux dans lequel vous venez choir. *Surprise 2 tours et au sol.*

35. Ami, couvre-toi à droite, non à gauche, enfin non à droite, et non, c'était à gauche, attention derrière... L'ami, objet de ces conseils répétés et confus, attrape le tournis. *Surprise 2 tours pour le duelliste ami le plus proche.*

36. A force de vous faire remarquer, vous venez de faire la connaissance inopinée d'une balle perdue, entraînant une mort aussi subite que certaine.

41. Qui a éteint la lumière ? Le temps de dégager votre chapeau et vous recouvrez la vue. *Surprise 1 tour.*

42. On vous avait dit de ne pas manger autant de cerises. Résultat, vous devez rompre le combat pour parer au plus pressé... *Incapacité 3 tours.*

43. Attention à la poutre ! Trop tard, deux tours vous seront nécessaires pour soigner votre hémorragie nasale. *Surprise 2 tours.*

44. Un coup d'épée malheureux et vous décrochez la timbale, ou plutôt, vous tranchez la corde du lustre qui vous met hors d'état de nuire jusqu'à la fin du combat... *Incapacité.*

45. A trop vous précipiter en sortant votre dague, celle-ci vient de vous échapper pour se planter entre vos pieds. *Surprise 1 tour.*

46. Vous aussi, vous avez abusé des cerises. Ce petit bosquet sera idéal pour satisfaire ce besoin bien naturel. Dommage que deux pleutres comparses profitent de l'occasion pour vous assommer et vous capturer.

51. Votre regard qui, dans vos récits, terrasse les pires cerbères semble de peu d'effet sur votre adversaire, qui vous envoie un direct au menton... *Surprise 1 tour.*

52. En une héroïque passe d'armes, vous brisez votre épée. Vous continuez à combattre avec un malus de **– 1**. Si vous rompez le combat pendant 3 tours, vous pourrez récupérer une nouvelle arme.

53. Profitant d'une accalmie momentanée, vous en profitez pour prendre une lampée d'eau de vie du pays. Malheureusement, votre dernier repas est loin et votre estomac n'apprécie guère la plaisanterie. Vous êtes ivre et votre technique de combat s'en ressent. *Surprise 3 tours.*

54. Il est temps de se restaurer. Voilà un bien beau jambon. Vous vous installez confortablement à cette auberge attenante au champ de bataille. Un spadassin se rue sur vous en hurlant. Vous vous retournez et l'épée assassine ripe sur l'os du jambon et vient se planter dans la table. *Surprise 1 tour pour l'adversaire le plus proche.*

55. Il est temps de se restaurer. Voilà un bien beau jambon. Vous vous installez confortablement à cette auberge attenante au champ de bataille. Un spadassin se rue sur vous en hurlant. Vous vous retournez et l'épée assassine ripe sur l'os du jambon et vient se planter dans votre panse. *Blessure.*

56. Joli cœur que vous êtes. Vous ne pouvez vous empêcher de faire du charme à la demoiselle dont vous apercevez le charmant minois. Dommage que vous n'ayez pas remarqué le seau d'ordures dont le contenu vient d'atterrir sur votre face. *Surprise 1 tour.*

UN POUR TOUS, TOUS POUR UN !

Ce scénario est extrait du Ve chapitre des *Trois Mousquetaires*.

D'Artagnan a donné rendez-vous à trois mousquetaires de la compagnie de M. de Tréville pour régler par le fer trois querelles successives nées le matin même. Le jeune d'Artagnan, tout frais arrivé de sa province, s'apprête à se battre tour à tour avec ses trois futurs meilleurs compagnons. Il est midi un quart lorsque d'Artagnan et Athos croisent le fer. Tout à coup surgit, à l'angle du couvent des Carmes, une escouade de gardes du Cardinal. L'explication est brève et vive avant que ne s'engagent de multiples duels...

Les bons

d'Artagnan, héros avec épée et dague
Athos, entraîné avec épée
Porthos, entraîné avec épée et dague
Aramis, entraîné avec épée

Les méchants

M. de Jussac, entraîné avec épée et dague, se bat contre d'Artagnan.

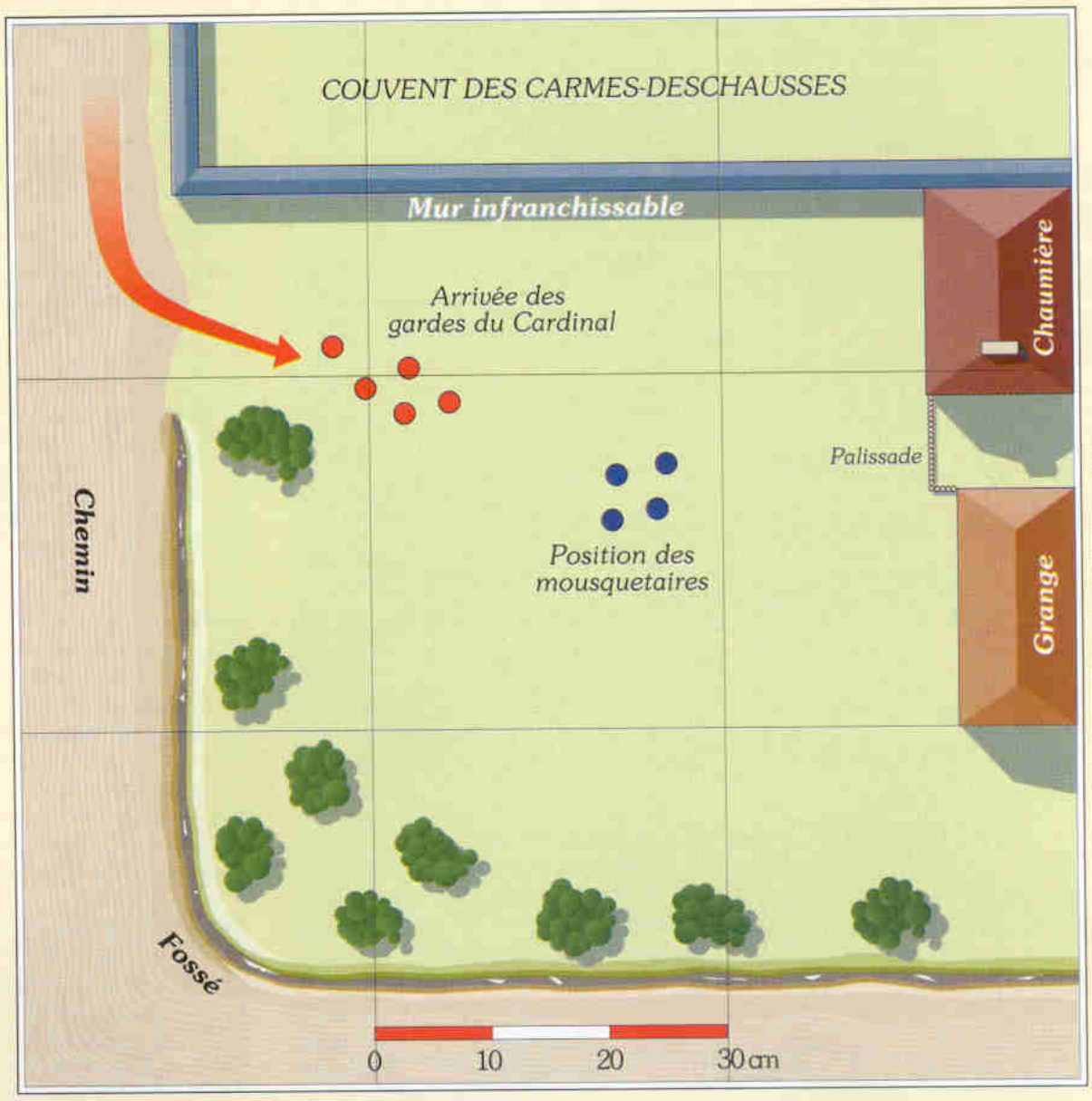
Cahusac, entraîné avec épée et dague, se bat contre Athos.

Biscarat, entraîné avec épée, contre Porthos.

Mousquetaire 1, entraîné avec épée, se bat contre Aramis.

Mousquetaire 2, novice avec épée, se bat contre Aramis.

Les mousquetaires de M.de Tréville, avec l'aide du jeune d'Artagnan, gagnent s'ils défont (blessure, incapacité, fuite) ou tuent quatre de leurs cinq adversaires. En principe, les méchants ne peuvent gagner, il en va de l'honneur du Roy... A vous de démonter le contraire, en tuant ou en neutralisant (blessure, incapacité), trois de vos quatre adversaires. ❐



Infographie François Vauvillier © *VaeVictis*, Histoire & Collections 1996

Un adversaire désarmé doit rompre le combat pendant 2 tours pour récupérer son arme. Il pourra rompre soit en marchant, soit en courant. Si un duelliste désarmé est attaqué, il se retire de nouveau ou se bat à mains nues.

Un duelliste avec deux armes ne perd que son arme principale.

6 - Test de moral

A la fin de chaque tour, chaque joueur doit tester le moral des personnages surpris ou ayant été blessés. Les figurines en incapacité momentanée ou définitive sont dispensées de test. Le joueur jette 1d6 pour chaque figurine concernée. L'application des conséquences est immédiate.

Les modificateurs sont les suivants :

– 1 pour chaque ami visible surpris dans les 15 cm dans le tour.

– 2 pour chaque ami visible blessé ou s'enfuyant dans les 15 cm dans le tour.

– 3 pour chaque ami visible tué dans les 15 cm dans le tour.

– 2 Blessure
– 1 Surprise
– 1 novice
– 2 en fuite

1 pour chaque ami visible dans les 15 cm.
2 pour chaque cavalier ami visible dans les 15 cm.
1 si dans un couvert léger.
2 si dans un couvert dur.
1 si duelliste entraîné
2 si duelliste héros.

Les conséquences sont les suivantes :

4 ou plus : Vive le Roy ! Longue vie au Cardinal ! (suivant le cas...). La figurine pourra charger ou se déplacer normalement.

1, 2 ou 3 : La peur t'assaille, maraud ! La figurine ne peut plus avancer. Elle peut toujours combattre mais, si elle se trouve à moins de 15 cm d'un abri, elle rompt le combat immédiatement. Attaquée, elle pourra se défendre. Au terme de deux tours sans action, la figurine pourra revenir après un test de moral préalable.

0 ou moins : Sauve qui peut ! La figurine se sauve en rompant immédiatement le combat dans la direction opposée à son adversaire et cela pendant deux tours, à vitesse de charge. Au bout de ces deux tours, la figurine en fuite teste de nouveau. Si elle échoue, elle quitte la partie (le pleutre !).

7 - Gagnant et perdant

D'après nos multiples tests, le résultat est suffisamment probant pour qu'il y ait un quelconque doute sur l'issue de l'affrontement... ❐

Un furieux accrochage devant une grange. (Grange Hovels).

TABLE DE COMBAT

	rien	surprise	blessure	incapacité	mort
1/1	1 à 4	5 et 6	7 à 10	11 et 12	13 et +
2/1	1 à 5	6 et 7	8 à 10	11 à 15	16 et +

EXEMPLE DE COMBAT

Un mousquetaire entraîné, combattant avec une épée et une dague, engage un spadassin. Chaque joueur lance 1d6. Le mousquetaire fait 5, le spadassin 2. En conséquence, seul le mousquetaire frappe.

Le joueur avec l'initiative (le mousquetaire) lance de nouveau 1d6. Il obtient 4 et ajoute les facteurs suivants :

– duelliste entraîné : + 1

– deux armes combinées : + 4

Résultat : 9 sur le tableau du 1/1. Le spadassin est blessé.

De son côté, le mousquetaire teste pour voir s'il ne subit pas quelques conséquences fâcheuses à l'issue de cette mêlée. Le joueur jette 1d100. Le résultat est de 13, un coup du sort sans conséquence.

Sur le front de l'édition : LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Par Théophile MONNIER

En ce début d'année 1996, les nouveautés font assaut de diversité. Par contre, les « gros » projets attendus de part et d'autres connaissent tous des retards sur les dates de parution prévues.

En effet, ***Samouraï***, l'extension japonaise de la série *Great Battles of History* chez GMT, n'est toujours pas parue aux Etats-Unis. Les autres extensions, comme ***Alesia***, semblent également sérieusement retardées. Moments in History, pour sa part, tarde à présenter ***Tank Commander***, son jeu de cartes de combat de chars. Il est vrai que la parution récente de *The Last Crusade*, sur la Seconde guerre mondiale (voir *VaeVictis* n° 6), a imposé un nouveau standard de qualité dans le domaine du jeu de cartes historique.

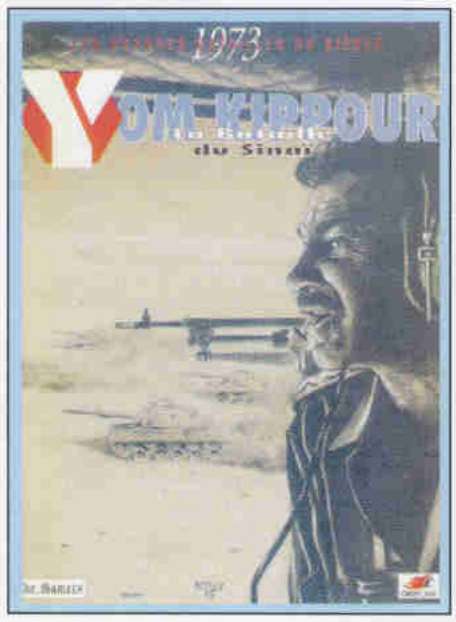
Desert War, la nouvelle extension pour Europa, est toujours annoncée comme une parution « imminente » par GRD mais comme cela dure depuis plusieurs mois, l'optimisme décroît. Enfin, Avalon Hill, spécialiste des annonces prématurées, continue à faire souffrir les adeptes d'*ASL*, ***Kampfgruppe Peiper II***, le nouveau module historique annoncé depuis trop longtemps, n'étant toujours pas sorti.

ORIFLAM

Yom Kippour

C'est toujours un plaisir de commencer notre rubrique nouveauté avec un jeu en français, même s'il ne s'agit que d'une adaptation et non d'un jeu inédit. ***Yom Kippour*** est donc une reprise du jeu de The Gamers paru l'année dernière, sur la bataille pour le canal de Suez et le Sinaï, entre forces égyptiennes et israéliennes en octobre 1973.

Comme toujours, le travail d'adaptation d'Oriflam porte sur la présentation du livret de règles, bien réalisée. Les règles sont accompagnées de photos historiques et de nombreux exemples détaillés. Le graphisme des



pions (symbole Otan et quelques silhouettes de chars) est similaire à la version américaine mais tous les termes ont été traduits. Détail qui a son importance, le carton est de bonne qualité et l'épaisseur des pions est parfaite. Enfin, seul défaut de présentation, la table de combat est en noir et blanc au dos du livret; pour le prix du jeu (presque 300 FF) un aide de jeu cartonné n'aurait pas été du luxe.

Le système est celui de la série standard de The Gamers, des règles de base simples, très accessibles, avec des règles spécifiques selon le jeu. *Yom Kippour* présente toutefois un tour de jeu plus détaillé que le jeu de base, avec des barrages d'artillerie ou des opérations aériennes. Les règles font 22 pages au total, mais avec beaucoup d'explications et des joueurs novices peuvent s'y frotter sans trop de soucis. Six scénarios sont proposés, avec plusieurs variantes historiques. Bon jeu sur une conflit moderne en français, *Yom Kippour* comble un vide notable.

Yom Kippour : jeu en français de complexité moyenne, comprenant une carte et 200 pions. Jeu en solitaire possible.

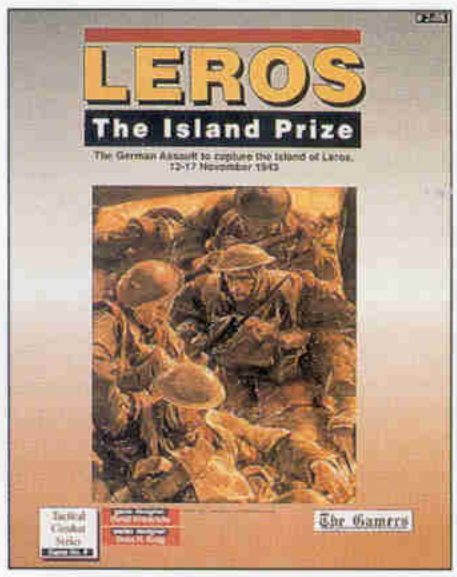
THE GAMERS

Leros

La série tactique est probablement la plus intéressante proposée par The Gamers et, en tout cas, celle qui fait le plus assaut de diversité. Après *Black Wednesday* (la division espagnole Azul sur le front de l'Est), voici ***Leros***, qui simule l'opération aéroportée allemande pour la conquête de cette petite île du Dodécanèse, située au large de la Turquie, en novembre 1943. Cette très rude bataille, peu connue, a des parfums de Crète : les Fallschirmjäger l'emportent en effet avec de lourdes pertes, face à des Anglais qui ne parviennent pas à reprendre l'initiative.

L'intérêt de ce module est qu'il se déroule sur un espace clos — la carte représente toute l'île, sans « bord de table » donc — et avec des forces sensiblement équivalentes, même si l'Allemand dispose d'une supériorité aérienne totale. La carte est particulièrement impressionnante : composée de trois parties, elle couvre un espace de 1,50 m sur 90 cm… table de ping-pong indispensable ! Des deux côtés, plusieurs unités d'élite, Brandburger ou Long Range Desert Group, se disputent la place d'honneur.

Concernant les règles, le système *Tactical Combat* n'est pas modifié (il s'agit de la version 3.1, comme dans *Black Wednesday*). Le graphisme est au nouveau standard de The Gamers mais le casier de rangement, pourtant promis dans chaque nouveau jeu, a disparu. On retrouve plusieurs règles déjà utilisées dans *Hunters from the Sky*, comme les parachutages, le soutien aérien, etc. Par contre, les règles de commandement, à la différence de ce dernier jeu, s'appliquent pour *Leros*.


LEROS
The Island Prize
The German Assault to capture the island of Leros, 12-17 November 1943
Tactical Combat Series
The Gamers

Leros : jeu en anglais assez complexe comprenant trois cartes et 560 pions. Jeu en solitaire possible.

GMT

Invasion : Norway

Reprenant le système de *Britain Stands Alone*, ***Invasion : Norway*** couvre l'ensemble des opérations en Norvège, en avril et mai 1940. Appliqué à l'un des « *Et Si…* » les plus intéressants de la guerre — l'invasion de l'Angleterre après la campagne de France —, le système d'opérations combinées mis au point par Kevin Boylan était déjà remarquable; avec la campagne de Norvège, ce système offre une simulation et un jeu encore plus passionnant. En effet, l'invasion allemande en Norvège présente la particularité de combiner des opérations aéronavales très disputées et des combats terrestres mettant aux prises une diversité de troupes et de situations étonnantes.

Le système de jeu repose sur une double échelle de combat. Les unités navales évoluent sur une carte stratégique à zones, représentant la mer du Nord et la côte norvégienne. Des règles de détection et d'interception navales et aériennes permettent aux deux adversaires de jouer à cache-cache avec leurs flottes de transport. Cette échelle est déjà presque un jeu à elle seule, le joueur allié possédant une supériorité navale déterminante mais le joueur allemand disposant de la supériorité aérienne et de l'initiative stratégique. Une autre carte, avec hexagones classiques, couvre tout le théâtre des opérations terrestres, du sud de la Norvège à Narvik, à proximité du cercle polaire. Les combats s'y déroulent à l'échelle du bataillon.

Même avec une trentaine de pages de règles, *Invasion : Norway* est un jeu assez accessible, les mécanismes étant classiques. La combinaison des trois dimensions du combat exige néanmoins une certaine pratique du jeu d'histoire. Enfin, un livret d'introduction et d'exemples particulièrement bien réalisé permet de se familiariser avec le système. Bref, excellente simulation historique — plusieurs options de jeu sont d'ailleurs proposées — et jeu passionnant, *Invasion : Norway* mériterait largement une adaptation en français.

Invasion : Norway : jeu en anglais assez complexe comprenant deux cartes et 560 pions. Jeu en solitaire difficile.

CLASH OF ARMS

The King's War

De 1642 à 1646, alors que la guerre de Trente ans fait rage en Europe, l'Angleterre est déchirée par une guerre civile qui voit s'opposer le roi Charles Stuart aux nobles composant le parlement, décidés à limiter les pouvoirs du roi. ***The King's War***, simulation de l'ensemble de ce conflit, utilise une carte avec des case reliées entre elles. Très proche du système de *A house Divided*, les règles sont assez simples (une quinzaine de pages) mais, comme beaucoup de produits Clash of Arms, elles manquent de rigueur, avec des explications souvent confuses.

Le mouvement, l'empilement et l'organisation des armées reposent entièrement sur les capacités de chefs (il y en a plus d'une cinquantaine), les

EAGLES

Sur la lancée du succès de *Dixie*, Columbia Games fait enfin paraître ***Eagles***, le jeu de cartes sur les batailles napoléoniennes. La première impression est celle d'un luxe impérial : les cartes sont très colorées, aux couleurs de chaque camp (avec de magnifiques dos présentant les armes de la France, de la Prusse ou de la Grande-Bretagne) et avec un « toucher » particulièrement agréable. Les illustrations sont dans le style de *Dixie*, c'est-à-dire un peu naïves. Mais en fait, autant les cartes de *Dixie* étaient sobres et présentaient bien les uniformes, autant les silhouettes de *Eagles* semblent un peu « avalées » par l'abus de couleur. L'enrichissement du graphisme des carte auraient pu s'accompagner d'un trait plus travaillé, avec une meilleure mise en ambiance. Surtout, certains généraux sont particulièrement ratés et notre Empereur pas des moindres... Certes, en 1815, Napoléon n'est plus tout jeune mais ce n'est pas une raison pour mal le dessiner.

Eagles couvre les différentes batailles de la campagne de 1815 et les 300 cartes de la série permettent de se constituer un ordre de bataille complet, au niveau du régiment. Le système de jeu est évidemment quasi similaire à celui de *Dixie*, avec plusieurs améliorations. Selon la bataille jouée (Quatre Bras, Ligny, Wavre ou Waterloo), les joueurs choisissent les unités présentes sur le champ de bataille et celles en réserve (la pioche). La résolution des combats est similaire à celle de *Dixie* (il convient de se munir d'un grand nombre de dés), les unités étant différenciées par leur capacité de tir, de choc et de moral. La seule différence porte sur l'introduction de règles de formation (en ligne, en colonne ou en carré), indiquées par des marqueurs placés sur les cartes (ces marqueurs sont fournies avec chaque boîte de cartes). La formation d'une unité joue bien sûr sur ses capacités de tirs et de choc. Enfin, les généraux affectent uniquement le moral des troupes, ce qui est une simplification très abusive de leur rôle (le seul emploi de Napoléon et de l'envoyer à la tête de ses troupes mourir pour la France... C'est beau mais très irréaliste). Enfin, toujours comme dans *Dixie*, le champ de bataille est organisé en six positions et le but du jeu est de se rendre maître d'une des positions adverses. La tactique est donc très limitée : c'est du rentre-dedans à tout va.

D'un point de vue ludique, *Eagles* n'apporte presque rien à *Dixie*, qui étai déjà un jeu simple, rapide, plaisant mais vite répétitif. L'intérêt principal de ce type de jeu repose sur la possibilité de se constituer une collection de belles cartes détaillant les uniformes et l'ordre de bataille de l'époque. Les passionnés de l'Empire n'hésiteront pas une minute, *Eagles* remplit bien cette fonction. Columbia Games joue d'ailleurs à fond l'aspect collection puisqu'*Eagles* est disponible en trois séries (bronze, argent et or) strictement similaires en termes de jeu, les cartes présentant le carré or étant bien plus rares (tout cela frôle néanmoins l'escroquerie). Quant aux autres joueurs, *Eagles* est plus attirant que *Dixie* et bien plus beau visuellement mais le jeu lui-même reste moins intéressant qu'un jeu d'histoire classique. Reste le plaisir de taper la carte... ❐

unités de combat étant plutôt assimilées à des marqueurs. Les batailles sont résolues en plaçant les unités « sur le bord de table », alignées derrière leur chef (un aide de jeu pour ces placements aurait été le bienvenu). Enfin, l'aspect politique se limite à quelques restrictions de mouvement ou de combat selon les régions.

DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

VOUS LES ATTENDIEZ
NOUS LES AVONS !!

WARGAMES MICRO

• STEEL PANTHER
• ACCROSS THE RHINE
• WARCRAFT II
• MECHWARRIORS II
• WARHAMMER
• D-DAY
• ADVANCED CIVILIZATION
• ETC.

Quatre boutiques à votre service :

52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. (1) 43 26 79 83
Métro Cluny/La Sorbonne

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. (1) 42 27 50 09
Métro Wagram

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. (1) 47 34 25 14
Métro Pasteur

13 RUE DES REMPARTS D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 78 37 75 94
Métro Ampère/Victor Hugo

Le défaut principal de *The King's War* est de ne pas être un jeu de simulation strictement militaire — les batailles ne sont jamais décisives, les régions peuvent être perdues et reprises facilement — sans offrir d'alternatives politiques ou de système de gestion — pas de diplomatie ou de changements d'alliance. Les parties sont longues et les joueurs surtout dépendant des problèmes de recrutement et de désertions. Enfin, quelques pions pour une intervention française existent mais il faudra attendre une hypothétique règle optionnelle chez Clash of Arms pour pouvoir les utiliser ! Avec ces défauts et malgré le réalisme de la simulation, *The King' War* est surtout destiné aux passionnés du XVIIe siècle.

The King's War : jeu en anglais assez complexe comprenant une carte et 500 pions. Jeu en solitaire possible.

DECISION GAMES

Depuis le rachat du stock et des droits de SPI il y un an, Decision Games fait preuve d'un très grand dynamisme, proposant des jeux inédits plutôt réussis et faciles d'accès et des rééditions — pas toujours heureuses néanmoins — des jeux de SPI. La marque semble avoir repris le flambeau abandonné par 3W : éditer des jeux sur une grande variété de sujets, sans faire des merveilles mais avec beaucoup de rigueur tout de même.

Emperor's First Battles

Réalisé par Joseph Miranda, rédacteur en chef de *Strategy & Tactics*, ***Emperor's First Battles*** reprend les règles de *Napoleon's First Battles*, avec les batailles d'Austerlitz et de Iéna-Auerstadt. La présentation du jeu est correct, avec deux cartes lisibles et des pions simples mais colorés. Les règles, très classiques (rayon de commandement, zone de contrôle, tir d'artillerie et assaut) et limitées à dix pages, offrent néanmoins une bonne simulation. Parmi les règles optionnelles, on trouve un table amusante et réaliste d'événements aléatoires, dénommée table de frictions (allusion au grand Clausewitz, sans doute). *Emperor's First Battles* est ainsi tout à fait plaisant et conviendra parfaitement aux joueurs inexpérimentés.

Emperor's First Battle : jeu en anglais facile comprenant deux cartes et 480 pions. Jeu en solitaire possible. Parallèlement à la parution de *First Battles*, Decision Games propose également ***Emperor's Last Battles***, sur Waterloo, qui utilise strictement les mêmes règles.

The '45

Après la guerre civile anglaise de 1642, voici la rébellion jacobite de

1745 (les Anglais sont gâtés, ce n'est pas demain la vieille que plusieurs jeux américains traiteront de l'histoire de France). Charles Stuart (un descendant du précédent), chef des Jacobites, tente de récupérer le trône d'Angleterre en soulevant l'Ecosse, avec le soutien actif de la France. Malgré des succès initiaux, les Jacobites sont finalement battus à la célèbre bataille de Culloden.

La comparaison avec *The King's War* de Clash of Arms est intéressante puisque les deux jeux utilisent une carte avec cases et des systèmes assez proches, mais ***The '45*** présente une facilité d'accès et un intérêt bien supérieurs. L'aspect militaire est plus développé, avec des unités variées et plusieurs tables de combat. De même, l'aspect politique est plus riche : la réussite du Jacobite et certains événements-clés font évoluer le facteur d'intervention française, avec l'envoi de renforts de plus en plus importants. De même, les clans écossais peuvent se soulever et apporter un soutien décisif au prince-rebelle. L'aspect naval est bien pris en compte, avec des règles de transport de troupes et de combats navals. Enfin, les règles, de complexité raisonnable, sont correctement rédigées, avec de nombreux exemples.

Pour ces raisons, *The '45* est bien plus attirant que *The King's War* et largement susceptible d'intéresser les joueurs français à l'histoire troublée de la perfide Albion.

The '45 : jeu en anglais de complexité moyenne, comprenant une carte et 380 pions. Jeu en solitaire possible.

Thirty Years War Quad

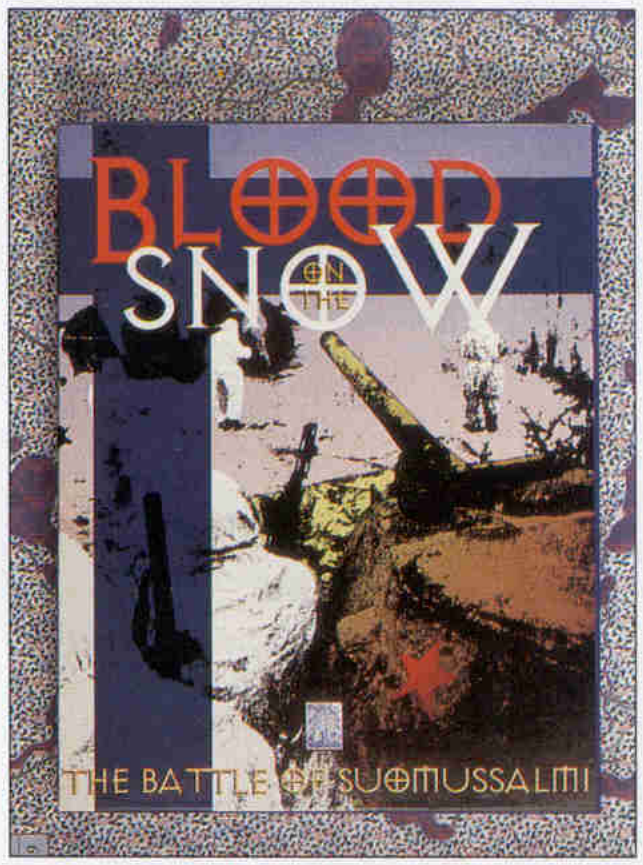
Cette réédition SPI comprend quatre batailles de la guerre de Trente ans : la Montagne blanche, Lützen, Nordlingen et Rocroi. Les règles sont extrêmement classiques et simples, l'intérêt de ce produit étant de proposer quatre batailles équilibrées, avec quelques règles spécifiques de manœuvres ou de moral. Les pions sont plutôt réussis, avec des silhouettes assez variées et colorées. Seul défaut, les cartes sont vraiment sans intérêt, d'une couleur sable unie avec les positions de départ. Enfin, le livret de règles contient un petit dossier paru dans *Strategy & Tactics* sur l'art de la guerre de l'époque. Par son format, *Thirty Years War Quad* est un produit éminemment recommandable, parfait pour s'initier au jeu d'histoire ou découvrir cette période.

Thirty Years War Quad : jeu simple en anglais comprenant deux cartes et 420 pions. Jeu en solitaire possible.

AVALANCHE PRESS

Blood on the Snow

Nouvel éditeur apparu l'année dernière avec *Leyte* et *Red Parachute*, Avalanche Press, faisant toujours preuve d'originalité, nous propose maintenant une simulation de la guerre russo-finlandaise de 1939-1940. ***Blood on the Snow*** couvre la bataille de Suomussalmi, fin décembre 1939 : deux divisions soviétiques pénètrent en Finlande et se dirigent plein ouest vers la Baltique pour couper en deux le pays. Plusieurs unités finlandaises disparates s'interposent et parviennent à arrêter et presque détruire les Soviétiques. Les règles reprennent le système utilisé dans les jeux précédents. En début de tour, chaque joueur choisit et met dans une pioche commune un certain nombre de marqueurs d'initiative, qui sont ensuite piochés pendant le tour. Chaque marqueur détermine le camp qui agit et les actions possibles : attaque, mouvement, actions combinées, etc. Bien évidemment, la capacité historique d'initiative de chaque camp ou l'influence de la météo détermine le nombre et le type de marqueurs disponibles, avec un net avantage au Finlandais. Les règles de mouvement ou de combat sont très classiques, avec néanmoins quelques capacités spéciales selon les unités. De plus, les unités finlandaises évoluent face cachée.



L'ensemble forme un excellent jeu, avec des règles limitées à huit pages. Mais *Blood on the Snow* présente malheureusement une carte au graphisme... particulier. Au premier abord, les joueurs peuvent avoir l'impression de regarder ces images soi-disants en relief mais, avec le temps, l'effet produit est plutôt celui d'une télé en dérangement. Pour parler franchement, l'effet de neige et de glace recherché est presque insupportable. Le système de *Blood on the Snow* est de premier plan mais jouer sur cette carte risque d'occasionner de sérieux mal de tête !

Blood on the Snow : jeu en anglais de faible complexité comprenant une carte et 140 pions. Jeu en solitaire possible (avec les Finlandais face découverte).

DELIRES

Hohenlinden 1800

Petite société d'édition française tournée essentiellement vers le jeu par correspondance, Délires avait déjà fait paraître *Bouvines*, jeu du championnat de France 1994. ***Hohenliden 1800***, réalisé par Laurent Garbe du club ACPW, est, normalement, le premier d'une série sur l'Empire. La politique de l'éditeur est de proposer un produit très abordable, vendu essentiellement par correspondance, et le jeu se présente donc sous pochette carton. Mais si le boîtage est presque artisanale, la présentation du jeu lui-même est réussie, avec une carte convenable et des pions très agréables, dans un style un peu BD.

Les règles d'*Hohenlinden 1800*, d'une dizaine de pages, sont classiques (mouvement-combat, zone de contrôle), avec quelques innovations. Chaque tour, les joueurs disposent d'une certain nombre de points d'inititiave qu'ils dépensent pour faire agir leurs unités. L'idée est bonne mais plutôt que de gérer plus de 50 points par tour pour toute l'armée, il aurait été plus intéressant de répartir les points par formation ou par chef (les unités d'un corps ou d'une division doivent néanmoins se déplacer ensemble). Les modificateurs de combat font intervenir une règle d'assaut combiné (infanterie + cavalerie par exemple) ou interarmes (infanterie, cavalerie et artillerie ensembles), des notions plutôt anachroniques pour l'époque et qui poussent les joueurs à former des *Kampfgruppe* malvenus. Enfin, l'enregistrement des pertes se fait par des marqueurs posés sous les unités, ce qui n'est jamais très heureux.

Malgré ces critiques de conception, *Hohenlinden 1800* offre des parties disputées et il convient parfaitement pour s'initier aux jeux d'histoire, à un prix très raisonnable.

Hohenlinden 1800 : jeu en français de faible complexité comprenant une carte et environ 200 pions. Jeu en solitaire possible.

LE JEU D'HISTOIRE AU JAPON

La parution récente d'une édition de *Command* en japonais a passablement surpris le monde du jeu d'histoire. Pourquoi le premier magazine américain de jeu choisissait donc de se développer dans ce pays ? Pour en savoir plus, *VaeVictis* a pris contact avec **Masahiro Yamazaki**, concepteur japonais de plusieurs jeux sur le front de l'Est (*Zitadelle*, *Army Group Center*, *Crimean* chez 3W, *Stalingrad Pocket*, *Korsun* et *Drive on Kiev* pour The Gamers).

Unique magazine professionnel japonais sur le jeu d'histoire, *Command/Japan* est édité à Osaka, avec la permission de XTR. Il s'agit bien sûr de la version avec un jeu. La moitié du magazine est une simple traduction de la version américaine mais l'autre moitié est entièrement propre à l'édition japonaise. Masahiro Yamazaki a réalisé deux jeux pour *Command/Japan* : *Zitadelle* et *Ostfront 1944*. Le septième numéro de *Command/Japan* paraît ce mois-ci.

Yamazaki édite son propre magazine amateur, ***Six Angles***, avec un jeu en encart et des pions autocollants à découper. Les thèmes portent principalement sur l'histoire militaire du Japon : *Okhehazama 1560* (le Japon médiéval), *Sakhalin 1945* (invasion soviétique), *Kamikaze* (invasion mongole de 1274), etc. *Six Angles* est vendu à presque

1 000 exemplaires par numéro. Il existe quelques autres fanzines au Japon mais de très faible tirage.

Le principal sujet d'intérêt pour les joueurs japonais est la Seconde guerre mondiale, surtout le front de l'Est et les batailles aéronavales dans le Pacifique. Le Japon compte de nombreux clubs et, si la plupart des Japonais ne parle pas l'anglais, ces clubs s'efforcent de traduire les jeux. Enfin, le jeu avec figurines semble très peu développé, aucun club ou fanzine n'existant apparemment sur ce sujet.

Pour les joueurs intéressés, *Six Angles* est entièrement en japonais, sauf les règles (ouf !). Le format du jeu est environ la moitié de celui de *VaeVictis*. ***Six Angles*** : Masahiro Yamazaki, 408, 1-22-10 Irumagawa, Sayama city, Saitama 350-13, Japon. (Il nous a été impossible de déteminer le prix de cette revue !)

1er CHAMPIONNAT de FRANCE PERIODE ANTIQUE-MEDIEVAL

NOMBREUSES DEMONSTRATIONS TOUTES EPOQUES

POULE KADESH en 25 mm
1 800 points, toutes listes WRG
POULE DBM en 15 mm
400 points, toutes listes WRG
POULE RAMSES en 15 mm
1 500 points, listes WRG
tome 1, 2, 3
(titre uniquement par équipe)
POULE 7 en 15 mm
1 600 points, toutes listes WRG
Inscriptions et renseignements complémentaires :

Alain Raynaud
Route de Sancergues 18140 Couy
Tél. : 48. 72. 79. 74.

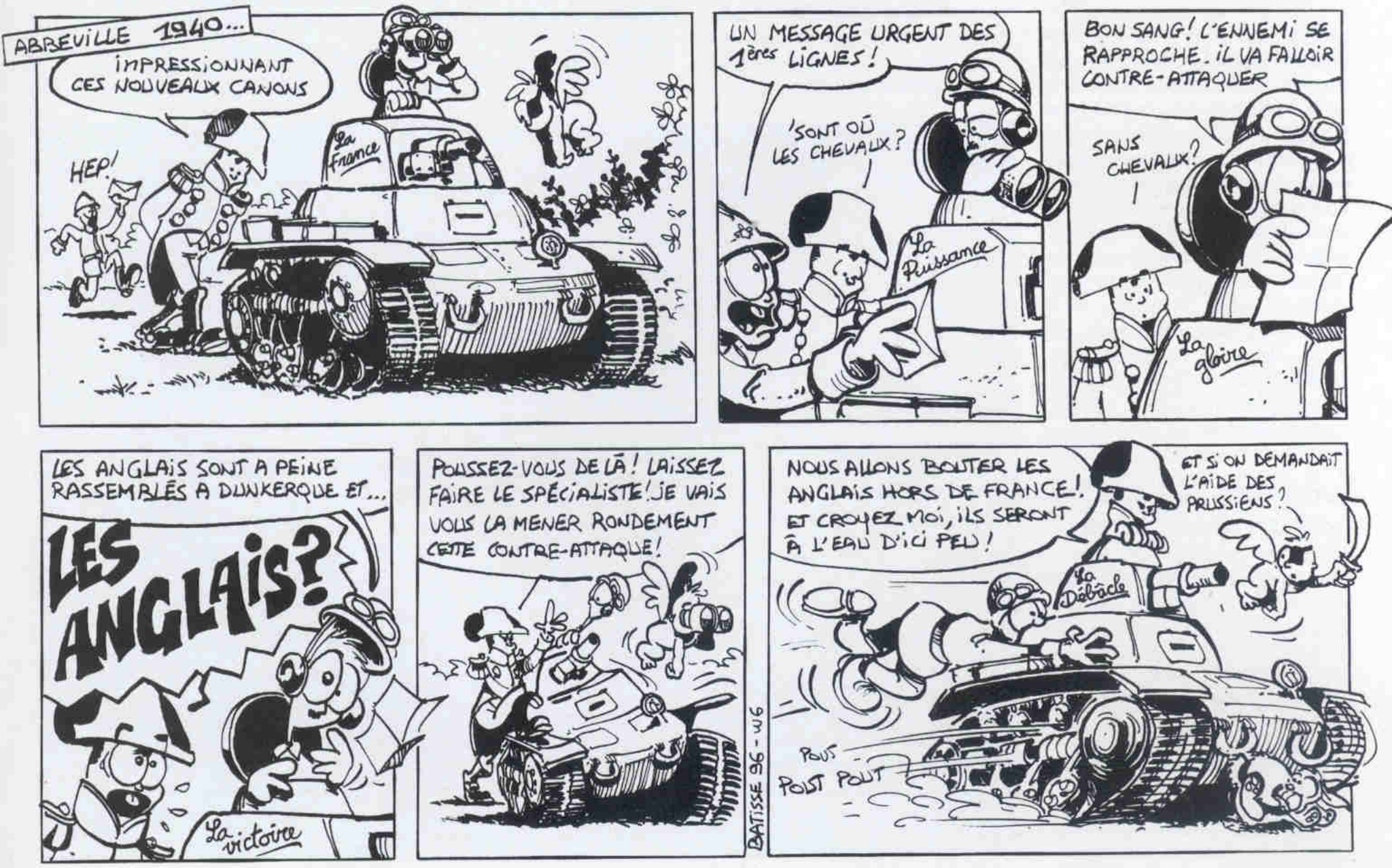
Organisée par Le Collège de l'Escargot Rouge et la ville de
BOURGES
9 et 10 Mars 1996
Parc des Expositions

CENTRE LOIRE

TOURNOIS-JEUX DE ROLE-BLOOD BOWL-MAGIC-FIGURINES FANTASTIQUES

AVARICVM SIMULATION II

CIEL DE BATAILLE par Batisse


ABBEVILLE 1940...
IMPRESSIONNANT CES NOUVEAUX CANONS
HEP!
La France
UN MESSAGE URGENT DES 1ères LIGNES!
'SONT OÙ LES CHEVAUX?
La Puissance
BON SANG! L'ENNEMI SE RAPPROCHE. IL VA FALLOIR CONTRE-ATTAQUER
SANS CHEVAUX?
La gloire
LES ANGLAIS SONT A PEINE RASSEMBLÉS A DUNKERQUE ET...
LES ANGLAIS?
La victoire
POUSSEZ-VOUS DE LÀ! LAISSEZ FAIRE LE SPÉCIALISTE! JE VAIS VOUS LA MENER RONDEMENT CETTE CONTRE-ATTAQUE!
BATISSE 96 - W6
NOUS ALLONS BOUTER LES ANGLAIS HORS DE FRANCE! ET CROYEZ MOI, ILS SERONT À L'EAU D'ICI PEU!
ET SI ON DEMANDAIT L'AIDE DES PRUSSIENS?
La Débâcle
POUT POUT POUT

NOUVEAU

STRATEGIE INFORMATIQUE

La montée en puissance du support informatique pour le jeu d'histoire se confirme nettement, avec de plus en plus de produits d'excellente qualité.

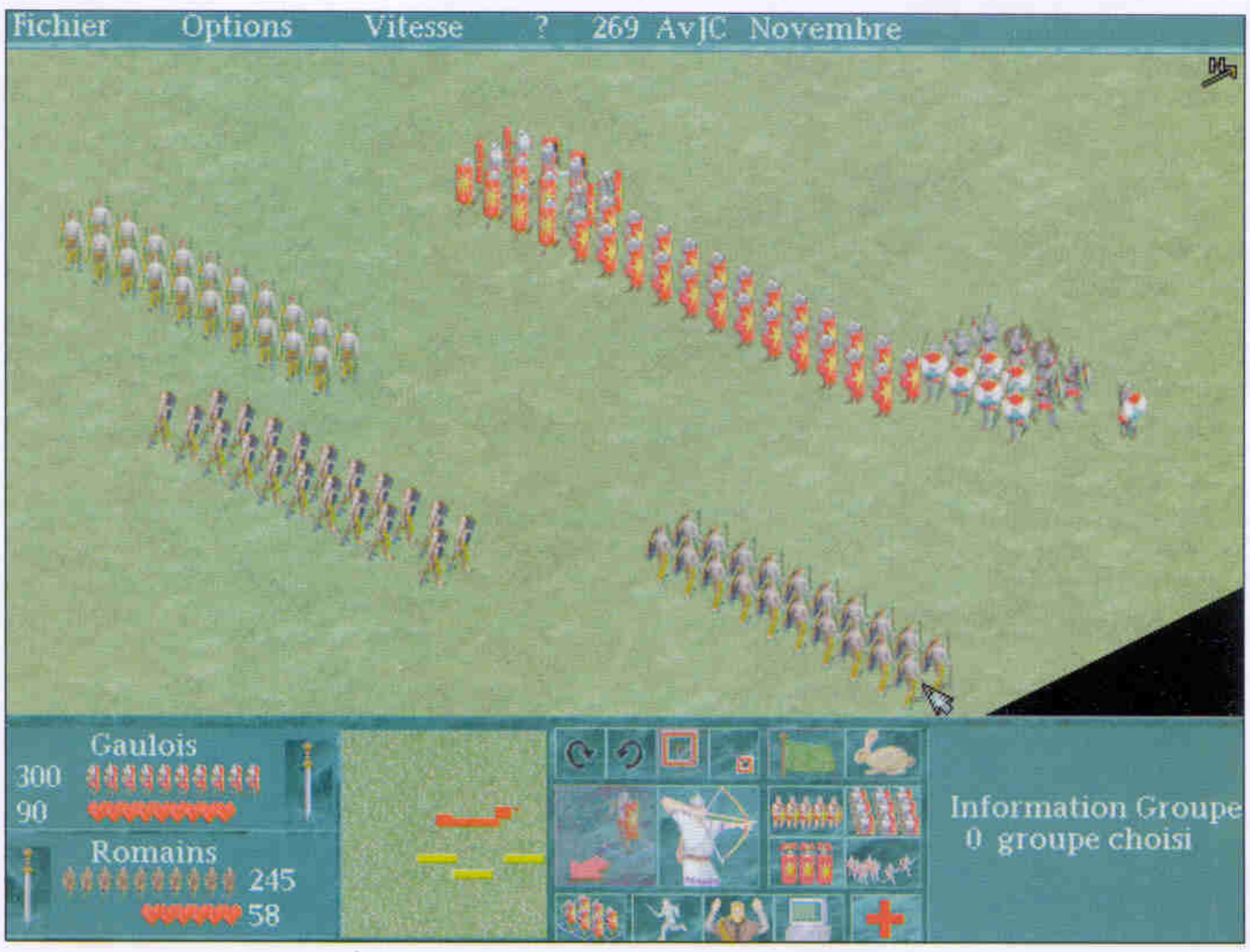
Par Omar JEDDAOUI et Théophile MONNIER

CAESAR II

Incontournable référence c'est tout d'abord *Sim City* qui s'impose à l'esprit lorsque l'on découvre ***Caesar II*** pour la première fois. Au IIIe siècle avant J.-C., il s'agit de construire une ville romaine, munie de toutes les commodités de l'époque (thermes, forums, théâtres, cirques, écoles, casernes, enceinte fortifiée) tout en gérant un budget serré et en faisant face aux aléas de l'existence (vols, incendies, émeutes, réquisitions impériales). Mais, et c'est là l'originalité de *Caesar II*, le joueur doit aussi gérer toute la province entourant la ville (la Gaule et l'Ibérie sont par exemple découpées en trois provinces chacune).

Aux construction de routes, de fermes, de mines, de carrières, de comptoirs commerciaux et de ports qui approvisionneront la cité en matières premières s'ajoutent des considérations sécuritaires : *limes* et fort de cohortes viendront assurer la défense de l'espace vital contre les incessantes incursions barbares. C'est l'occasion pour le joueur de faire la preuve de ses talents militaires puisque *Caesar II* inclut une plaisante simulation de batailles antiques. Lorsque les cohortes rencontrent un détachement barbare, le joueur a l'option de déléguer la bataille à l'un de ses subordonnés (dont les compétences sont pour le moins douteuses) ou de gérer les troupes lui-même. Dans ce dernier cas de figure, un fort agréable écran de bataille, où les troupes sont représentées sous forme de figurines en 3D, est proposé. Le joueur positionne ses troupes avant la bataille, puis, lorsque celle-ci s'engage, il gère les déplacements et les tirs (frondeurs, archers). Trois types de formations sont possibles (ligne, colonne, tortue). Le combat se déroule en temps réel et l'animation est assez réussie : les soldats se déplacent, combattent, tombent, changent de formation... mais peuvent aussi s'enfuir. Les joueurs avec figurines devraient apprécier, d'autant que l'on affronte des peu-

La ville idéale ? Le noyau central comprend tous les bâtiments de loisir et d'éducation, entouré de deux rangées d'habitations. Marchés, industries, casernes et préfectures sont en périphérie afin de ne pas perturber les citoyens. A ce stade de la partie, vous n'avez que 101 ans. Encore deux siècles et vous serez empereur ! (l'échelle de jeu, dans *Caesar II*, n'est pas encore tout à fait au point...)



Les cohortes romaines face aux barbares. Même si le joueur contrôle les mouvements de ces unités, *Caesar II* ne peut être considéré comme une simulation militaire.

plades assez variées, qui ont des tactiques différentes.

Incontestablement, grâce à la gestion au niveau de la province et la simulation de bataille, *Caesar II* est beaucoup plus riche que les simples logiciels de simulation économique, avec des graphismes particulièrement agréables et une interface assez conviviale. Les défauts restent ceux de ce type de simulation, à savoir : un problème d'échelle (on peut par exemple construire instantanément des milliers de kilomètres de route, les chiffres de population semblent aberrants, la province est terrorisée par des bandes de 200 barbares, etc.) et un certain manque de variétés (il n'y pas 36 stratégies gagnantes). A cela s'ajoute deux problèmes mineurs d'ergonomie. La vitesse du jeu est paramétrable mais, lorsqu'il ne se passe rien, le niveau le plus rapide est encore trop lent. L'addition d'un mode « turbo » serait souhaitable. D'autre part, chaque bâtiment exerce une influence positive ou négative dans un certain rayon (invariable), qui n'est précisé nulle part et qu'il est impossible de visualiser avant la construction du bâtiment (ni même après pour certains types de bâtiments).

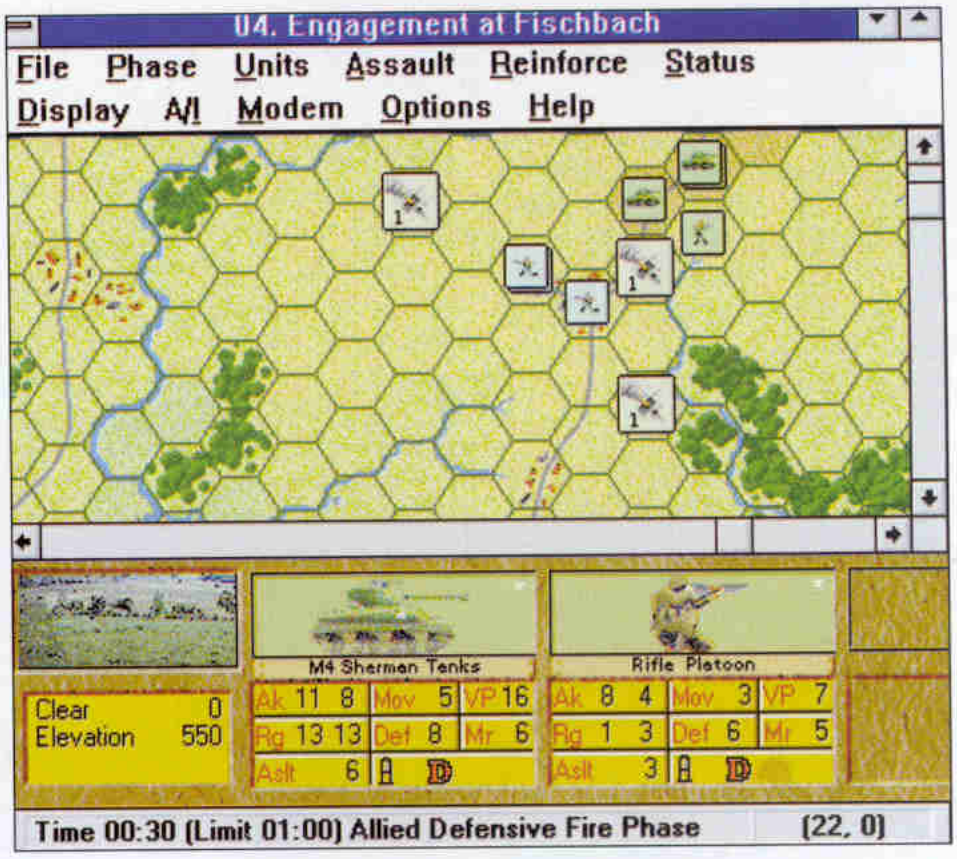
Nonobstant ces peccadilles, *Caesar II* est un logiciel tous publics, bénéficiant d'une excellente présentation et d'un bon fini. Bref, si vous vous sentez une âme de gestionnaire ou de bâtisseur, voilà de quoi passer d'excellents moments, dans un cadre historique original.

Caesar II : pour CD-Rom PC. Version française disponible.

Battleground : Ardennes

Avec la sortie de *Steel Panthers* à Noël dernier, le standard de qualité en matière de jeux à l'échelle tactique s'est retrouvé propulsé très haut. Pourtant, TalonSoft, une nouvelle société de logiciels qui s'est spécialisée sur les jeux d'histoire, relève le défi avec talent. ***Battleground : Ardennes***, sur l'offensive allemande de 1944, est conçu dans un esprit résolument plus « jeu sur carte » que *Steel Panthers*, mais avec de nombreuses innovations et une facilité d'utilisation tout à fait correct.

Le jeu couvre les trois principaux temps forts de l'offensive : l'avance sur Bastogne, les combats pour Clervaux et la pointe du Kampfgruppe Peiper sur Stoumont. Chaque combat propose plusieurs petits scénarios ou la bataille complète. Les véhicules de combat sont individualisés et l'infanterie est représentée au niveau du peloton. L'installation du jeu, qui fonctionne sous Windows, ne pose aucun problème. Pas d'inquiétude à la lecture du livret technique, le logiciel MS-Vidéo, nécessaire pour faire fonctionner le programme, s'installe automatiquement à la suite du jeu.


04. Engagement at Fischbach
File Phase Units Assault Reinforce Status
Display A/I Modem Options Help
M4 Sherman Tenks
Rifle Platoon
Clear 0
Elevation 550
Time 00:30 (Limit 01:00) Allied Defensive Fire Phase (22, 0)

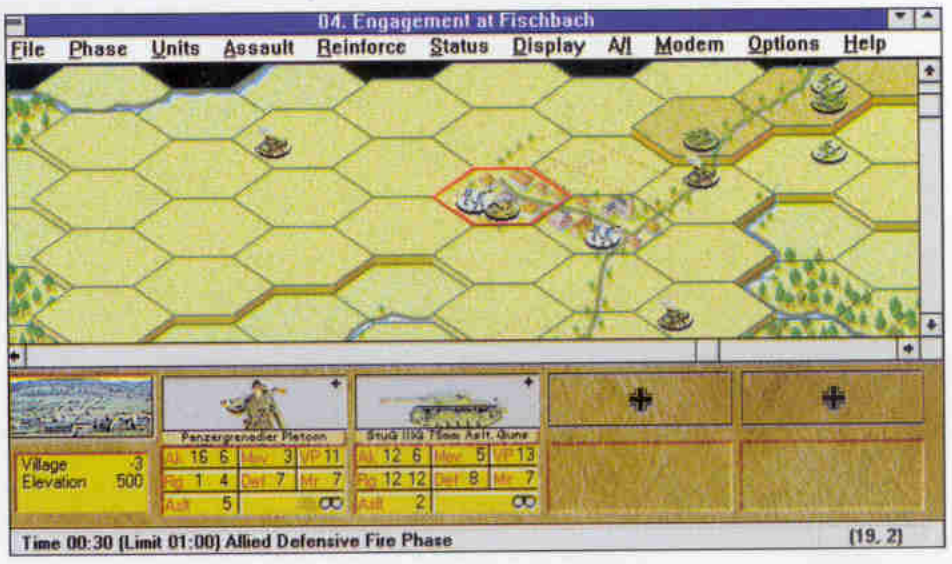
Vue d'écran de *Battleground : Ardennes* en mode normal. La filiation avec les jeux sur carte est indéniable, renforcée encore par un tour de jeu segmenté en phases.

En mode normale, la présentation du jeu correspond tout à fait à un jeu classique mais une vue zoomée en perspective permet de faire apparaître le terrain en relief et les unités sous forme de figurines ou de modèles de chars. Le graphisme d'ensemble est tout à fait correct, avec de nombreuses séquences vidéo lors des combats.

Le système de jeu, assez classique, conviendra à tous les joueurs sur carte. Le tour de jeu comprend une phase de tir de préparation, une phase de mouvement, une phase de tir défensif puis de tir offensif, une phase d'assaut et enfin une phase de mouvement mécanisée. On le voit, *Battleground : Ardennes* reprend les grands principes de *Squad Leader*, un gage de qualité. Ceci n'a rien de surprenant car l'équipe de TalonSoft comprend plusieurs transfuges d'Avalon Hill, dont Charles Kibler et Bob McNamara, les « pères fondateurs » d'*ASL*. Charles Kibler est l'auteur de toute la partie graphique d'*ASL*, des cartes au pions, et son départ d'Avalon Hill l'été dernier, comme celui de McNamara tout récemment, a été le signe le plus révélateur des profonds bouleversements au sein de cette société. Le passage à l'informatique de ces deux messieurs, tout comme l'adaptation très attendue de *Great Battles of Alexander* de Richard Berg, autre grande figure du jeu sur carte, est révélateur du développement des jeux d'histoire sur ordinateur.

Pour revenir à *Battleground : Ardennes*, le système n'est néanmoins ni simple ni forcément intuitif. Des scénarios de difficulté croissantes sont proposés pour une acclimatation en douceur. Par ailleurs, un éditeur de scénarios est inclu dans la dernière version du jeu. Enfin, pour faciliter la vie des joueurs, il est possible de déléguer certaines fonctions à l'intelligence artificielle (qui se comporte honorablement, sans plus). Malgré cela, *Battleground : Ardennes*

La même vue en mode zoomé 3D. Le jeu prend alors une toute autre dimension, même si l'aspect en palier des lignes de niveau n'est pas très heureux.


04. Engagement at Fischbach
File Phase Units Assault Reinforce Status Display A/I Modem Options Help
Panzergrenadier Platoon
Village 3
Elevation 500
Time 00:30 (Limit 01:00) Allied Defensive Fire Phase (19, 2)

STEEL PANTHERS : LA VERSION FRANÇAISE ET DES EXTENSIONS

Chose promise, chose due... Comme nous l'annoncions dans notre article sur *Steel Panthers* — qui connaît un gros succès avec plus de 50 000 exemplaires déjà vendus aux Etats-Unis —, la société Novastar a très rapidement sorti des disquettes d'extension pour ce jeu. La première disquette comprend une série de scénarios sur la bataille du Dnepr, en septembre 1943 sur le front de l'Est, la deuxième les principaux combats pour l'île d'Okinawa en 1945, et une quinzaine d'autres campagnes similaires sont prévues à intervalles réguliers (Tunisie, les îles Gilbert, les Britanniques en Normandie, etc.). Tous ces scénarios présentent de très belles cartes inédites, souvent historiques, avec des ordres de bataille détaillés, toutes les unités étant nommées. L'installation se passe sans aucun problème, les scénarios venant simplement s'ajouter à la liste proposée par le jeu. De plus, Novastar propose une lettre d'information régulière sur *Steel Panthers*, la première disquette, gratuite, comprenant une sélection de plusieurs scénarios de campagne à paraître.

Novastar : PO Box 1813, Rocklin, CA 95677, USA. Tél. : (916) 624 7113. Fax : (916) 630 1009. Chaque campagne est vendu $25. Novastar est également joignable par e-mail : novastar@vfr.net ou sur le Web : http://WWW.vfr/~novastar/novastar.htm

Par ailleurs, la version française du jeu est maintenant disponible. Enfin, des informations sur le fonctionnement de *Steel Panthers* commence à filtrer :

– assaut : une unité d'infanterie n'effectue un assaut sur un véhicule ennemi que si son niveau de suppression est inférieur à **6**. La réussite dépend d'un test de morale puis d'un test de compétence.

– canon et véhicule abandonné : un équipage situé dans le même hexagone qu'un canon ou un véhicule abandonné le réutilise automatiquement au tour suivant.

– niveau de suppression : de manière générale, une unité devient Neutralisée (*Pinned*) quand elle atteint 10 % de son moral en niveau de suppression, elle retraite à partir de 20 % et elle déroute au delà de 30 %. Par exemple, une unité avec un moral de 66 est neutralisée à 6 de suppression, elle retraite à 12 et déroute à 18 et plus.

– générateur de scénarios : les points d'achat utilisés par le premier joueur détermine ceux alloués au second, modifiés éventuellement selon le scénario (ratio de 2-1 pour l'attaquant).

– mouvement d'assaut : la puissance de tir contre une unité d'infanterie qui s'est déplacée de plus d'un hex. est multipliée par **2** (le mouvement d'assaut d'un seul hex. est donc possible).

– empilement : pour déplacer une unité sur un hex. déjà occupée, il suffit de maintenir la touche *Shift* appuyée et de cliquer normalement ❐

reste beaucoup moins facile d'accès que *Panzer General* ou *Steel Panthers*. Si les joueurs d'histoire retrouveront leurs marques et apprécieront le réalisme, les nouveaux venus auront plus de mal et seront peut-être agacé par le découpage de chaque tour en séquences distinctes, qui semblent plus appropriées à un jeu sur carte et alourdissent la gestion du programme. Malgré ces petits inconvénients, *Battleground : Ardennes* se place d'emblée parmi les très bons jeux d'histoire sur informatique et nous attendons avec impatience la suite de la série, sur Gettysburg (qui sera présenté dans le prochain *VaeVictis*).

Battleground : Ardennes : uniquement sur CD-Rom PC. Une version française, réalisée par Empire, sera disponible prochainement.

ALLIED GENERAL

Après le succès de *Panzer General* — une incontestable réussite en matière d'ergonomie, de convivialité et d'intérêt ludique —, on attendait avec impatience la suite. Autant le dire d'emblée, comparé à son petit frère, ***Allied General*** déçoit. SSI a choisi de réaliser ce produit sous Windows, dramatique erreur... Car on le savait déjà, les jeux sous Windows, c'est en général lent et laid, *Allied General* ne faisant malheureusement que confirmer la règle (*Battleground : Ardennes* fonctionne aussi sous Windows, mais avec plus de facilités).

Au niveau du jeu lui-même, il n'y a pas de nouvelles fonctionnalités notables et les « Panzer généraux » retrouveront immédiatement leurs marques. Une trentaine de nouveaux scénarios sont proposés avec, bien sûr, la possibilité de faire des campagnes en tant que Britannique, Américain ou Soviétique. Là s'arrête la nouveauté. La grande lacune de *Panzer General*, à savoir l'impossibilité de jouer à deux par modem (sauf à échanger des fichiers de sauvegarde... processus pénible) n'a pas été comblée.

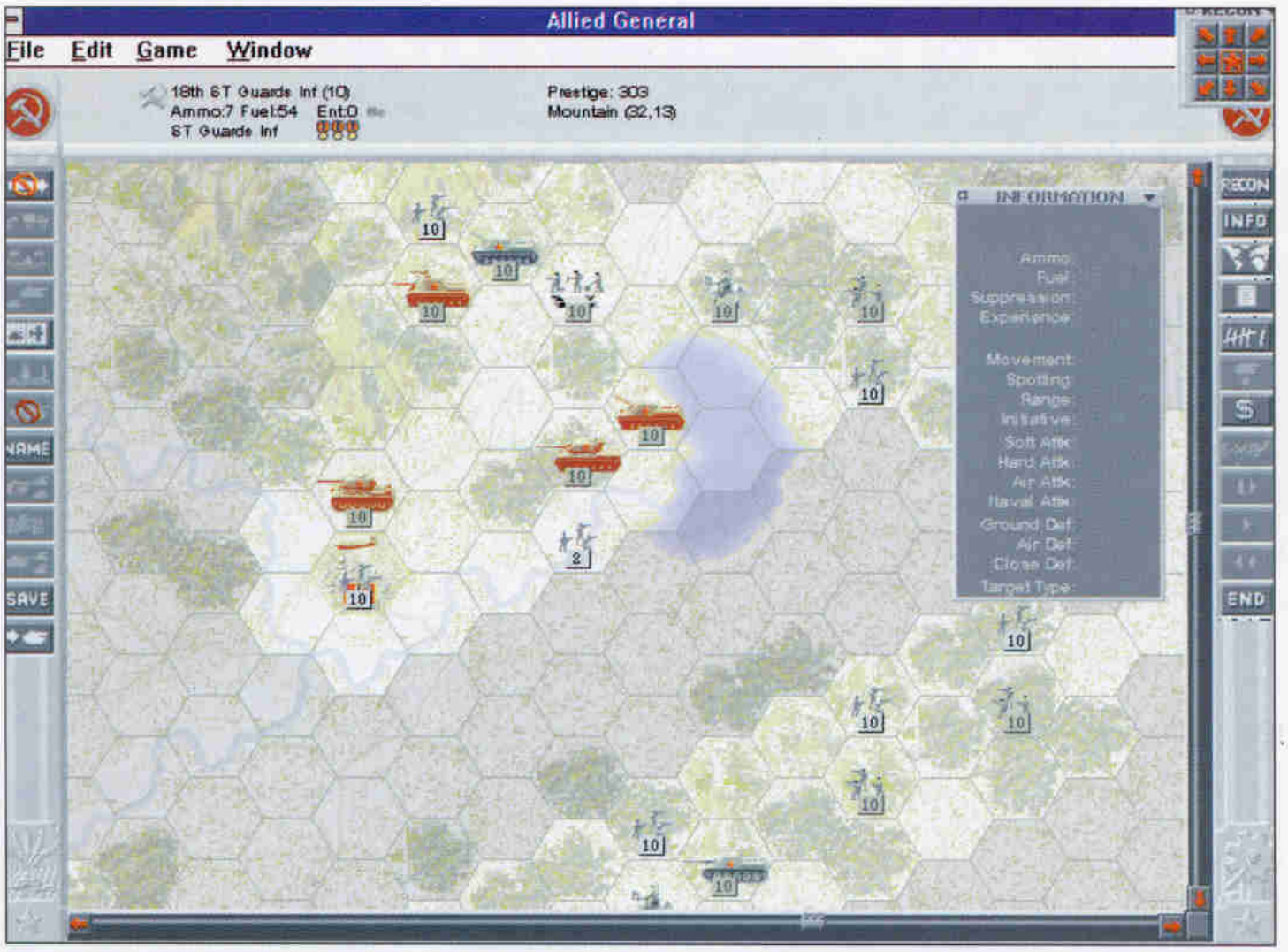
Il est clair qui si *Allied General* était sorti avant *Panzer General*, on aurait fait preuve de plus d'indulgence à son égard car, malgré tout, le système est agréable, novateur et simple d'emploi. Mais *Allied* ne soutient pas la comparaison avec *Panzer* et nous conseillerons à ceux qui ne l'ont pas encore d'investir de préférence dans *Panzer*, dont l'ergonomie générale est excellente. L'interface y est intuitive, tout se pilote à partir d'un écran principal et il suffit de cliquer avec la souris pour obtenir les informations ou les actions souhaitées. Dans *Allied* en revanche, il y a du multi-fenêtrage, le défilement écran est saccadé, les graphismes sont de moins bonne qualité (la carte stratégique est notamment illisible) et surtout, pour ceux qui n'ont qu'un misérable Pentium 75 ou moins avec 8 méga de RAM, des accès disques constants gâchent le plaisir. En bref, *Allied General*, c'est un peu le prince transformé en crapaud.

Mais le malheur des uns peut faire le bonheur des autres. En effet, *Allied* a bénéficié parallèlement d'un développement pour Mac. Et oui, pour une fois, les utilisateurs de Macintosh vont eux aussi pouvoir jouer les généralissimes. C'est donc plutôt une bonne nouvelle.

Nous ne reviendrons pas ici sur le détail du système de jeu d'*Allied General*, qui est strictement similaire à celui de *Panzer General*, déjà présenté dans *VaeVictis* n° 5. Rappelons juste que le joueur effectue une campagne, comprenant une suite de scénarios, avec un ensemble d'unités qui acquièrent progressivement de l'expérience. Au fur et à mesure des batailles, le joueur peut aussi acheter de nouvelles unités ou améliorer le matériel de ses vétérans.

Allied General : pour CD-Rom PC ou Mac. Une version française est prévue très bientôt.

Enfin, autre information d'importance, *Panzer General* a été adapté pour la **Playstation** de Sony. Disponible en France, c'est ainsi le premier vrai jeu d'histoire à être adapté pour une console. Voilà qui ouvre de nouveaux horizons pour le développement de ce type de jeu... ❐



Mises à part les campagnes, les modifications de *Panzer* à *Allied General* portent uniquement sur la présentation générale et les informations sur les unités. Malheureusement, sous Windows, c'est plutôt une régression.

COMMENT SE PROCURER LES JEUX PRESENTES DANS VAEVICTIS ?

Vos lettres désespérées nous le rappellent régulièrement : les magnifiques jeux informatiques présentés dans nos pages ne sont pas facilement disponibles en France. Courage, la situation n'est pas si dramatique et elle s'améliore sensiblement. Tout d'abord, de plus en plus de jeux d'histoire informatiques sont vendus par les réseaux classiques : FNAC, Ultima, Micromania et autres magasins d'informatique. C'est le cas de *Steel Panthers* (comme la plupart des produits SSI) et bientôt de *Battleground : Ardennes*. De même, les magasins Descartes, à Paris en tout cas, distribuent presque toute la gamme des jeux Avalon Hill. Enfin, en désespoir de cause, il reste la solution de commander un jeu par correspondance aux Etats-Unis ou en Angleterre.

L'omnipotence du CD-Rom est un autre sujet de débat. Depuis près de deux ans, tous les nouveaux jeux sortent en effet uniquement sur CD-Rom, ce qui oblige les utilisateurs à s'équiper en conséquence. Pour les fabricants, le CD présente l'avantage d'être incopiable (du moins pour l'instant); cela permet de mettre un terme aux problèmes de copie-pirates et oblige les joueurs à faire l'acquisition du jeu, son fonctionnement nécessitant la présence du CD. A l'heure actuelle, le choix disquette ou CD-Rom ne se pose plus : seuls les heureux possesseurs de lecteur CD (et disposant au moins d'un 486 DX2/66) peuvent découvrir les nouveaux jeux d'histoire sur informatique. C'est vrai, le consommateur est littéralement pris en otage mais il faut admettre que le CD permet de stocker des informations bien plus importantes que sur les disquettes, comme des séquences vidéo, et autorisent des jeux de meilleures qualités. Moralité, c'est horrible mais nous sommes condamnés à payer toujours plus ! C'est normal, cela s'appelle le capitalisme. ❐

DERNIERE MINUTE...

Malgré les problèmes d'Avalon Hill (ou peut-être grâce à ça), le projet *Beyond Squad Leader*, l'adaptation très attendue du fameux jeu tactique, rebondit. En effet, après avoir récupéré le projet chez Atomic Games, la société Microsoft a annoncé qu'elle entendait développer ce jeu, probablement pour la fin de l'année, sous le nom (alléchant !) de ***Close Combat***. Le principe d'un jeu en temps réel est conservé, malgré les inconvénients observés lors des tests pour une simulation à l'échelle tactique (au-delà de quelques chars à contrôler, les joueurs devenaient fous). Bref, la concurrence avec *Steel Panthers* promet d'être rude. Reste à savoir ce qu'il restera de la filiation avec *ASL* ?

Par ailleurs, Avalon Hill, apparemment toujours d'attaque, a présenté au mois de janvier ses derniers projets. *Flight Commander 2*, le meilleur jeu édité par cette société, a été adapté à la Seconde Guerre mondiale, sous le titre (déjà entendu) d'***Over the Reich***. Le système est le même mais avec une vue en 3D (parution cet été). De plus, la sortie de ***Wooden Ships*** semble imminente. Enfin, mais restons prudent, ***Third Reich***, l'adaptation tant attendue du jeu sur carte, fonctionne correctement (nos correspondants l'ont vu de leur yeux !) et devrait sortir d'ici deux ou trois mois aux Etats-Unis. Comme quoi, tout arrive !

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Par Marcello KRAMER
Photos Olivier SAINT LOT

Ci-contre.

Pendant les guerres puniques, l'armée qui accompagne Hannibal en Italie est de composition assez hétéroclite mais s'organise toujours autour une forte proportion de phalanges. C'est ce type de troupe qui est illustré ici, dans sa version la plus courante, d'inspiration hellénistique. Les boucliers de cette troupe sont rarement décorés mais présentent des insignes de commandement particuliers. *(Peinture Christian Agostini)*

Ci-contre.

Bien qu'il ne s'agisse pas vraiment d'une nouveauté, nous ne résistons pas au plaisir de vous montrer cette magnifique série de chez AB Figures, surtout aussi bien peinte. Il s'agit d'une série limitée, éditée l'été dernier, et qui n'est pas présentée dans le catalogue de la marque mais vendue lors des conventions. La gravure, comme toujours chez AB, est superbe. *(Peinture Eric Flusin)*

Ci-dessus. Du XIe au XIIIe siècle, les principales villes d'Italie se livrent une guerre farouche, ayant pour but la suprématie territoriale, commerciale et politique. Ces armées, composées souvent de mercenaires, ont pourtant toutes ou presque un point commun : le carrocio. Ce chariot, conçu initialement pour qu'une messe puisse être dite avant les batailles en vue de tous, devient très vite le symbole de chaque ville. Agrémenté d'objets religieux et paré des couleurs de la ville, il était, au même titre que les drapeaux quelques années plus tard, le soutien moral des armées. Sa garde est alors confiée aux fils des grandes familles et aux congrégations religieuses de chaque ville. Pour les joueurs d'armées médiévales italiennes et les amateurs de pièces un peu particulières, cette figurine, parfaitement conformes aux descriptions historiques qui en sont faites, existe maintenant en 15 mm. *(Peinture Marcello Kramer)*

Ci-dessus, à gauche.

L'action des auxilia, troupes légères romaines, a souvent été décisive dans la réussite des légions. Ces troupes sont représentées ici par des auxiliaires germains de l'époque du bas empire, que l'on peut reconnaître à leur tunique et à la décoration de leur bouclier. Capables de venir au contact et de se déplacer en terrain difficile, ces troupes sont toujours très appréciées des joueurs, particulièrement pour les embuscades. *(Peinture Dominique Wauquier).*

Ci-dessus, à droite.

Autre illustration de l'armée carthaginoise, ces trois cavaliers celtibères participent à l'épisode « espagnol » des campagnes d'Hannibal mais accompagnent aussi le grand général tout au long de son périple jusqu'aux portes de Rome. Même si la supériorité de la cavalerie carthaginoise est surtout due à l'exceptionnelle cavalerie légère numide, ces Celtibères sont bien supérieurs à leur équivalent romain. *(Peinture Frédéric Thomasson)*

GUERRE & PLOMB
Spécialiste de la vente par correspondance aux particuliers, des figurines **MINIFIGS**
BP 4031
69615 Villeurbanne Cedex

Nom, prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....Tél. : .....

Souhaite recevoir :

- ❒ le lot " DECOUVERTE MINIFIGS " (notre sélection de 5 fig.) : 30 FF
- ❒ le tarif Guerre & Plomb : gratuitement
- ❒ le catalogue MINIFIGS : 35 FF

siret n°389 843 228 00228

DERNIERE MINUTE : DBM EN FRANCAIS

Grande nouvelle, *DBM*, la fameuse règle antique-médiévale éditée par WRG, va être enfin disponible en français, dans une version officielle. Annoncée depuis presque un an, la parution de cette traduction est maintenant confirmée pour début mars. Nous reviendrons dans notre prochain numéro sur cet événement mais précisons déjà que cette version est similaire à la version 1.3 anglaise, qui sera éditée au même moment et comprend les toutes dernières modifications et amendements. ❐

LES MOGOLS

ESSEX 15 MM

LE CHATEAU RENAISSANCE FEODAL 15 MM

Ci-dessus.

Descendants islamisés des hordes turques de Tamerlan, les Mogols font régner leur dynastie sur une grande partie de l'Inde du XVIe au XVIIe siècle. Bien que sédentarisés, ils remportent plusieurs victoires éclatantes contre leur voisins, grâce à la suprématie d'une cavalerie hors du commun. Lourdement équipés et dotés d'un bon moral, les Mogols présentent toujours un adversaire redoutable sur les tables de jeu. *(Peinture Marcello Kramer)*

Ci-contre.

Le fabricant français Féodal ne cesse d'élargir sa gamme, avec ce fortin de la Renaissance. Composé d'un bastion, d'éléments de courtine, de ravelins et d'un donjon octogonal, l'ensemble, selon la mise en commun des éléments, peut convenir pour une période qui va de 1535 à 1650. Le donjon est inspiré du Civita Castellana, une tour construite au début du XVIe siècle en Italie.

OLD GLORY

« Simply the finest* »

(* simplement le meilleur)

Institute House
New Kyo
Stanley,
Co. Durham, DH9 7TJ
ANGLETERRE
Tél. : (Int. 44) 1207. 28. 33. 32
Fax : (Int. 44) 1207. 28. 19. 02

Les figurines **OLD GLORY** sont disponibles à l'adresse ci-dessus ou en France chez :

Champ de Mars
11, rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél. : (1) 48. 04. 01. 02

Si vous voulez les meilleures figurines en 15, 20 et 25 mm, choisissez des **OLD GLORY**

Frais de port : **Royaume-Uni** et Forces armées britanniques en Allemagne : 10% du montant total de la commande. **Europe** : 25% du montant total de la commande. **Hors-Europe** : 50 % du montant total de la commande. Nous acceptons les cartes *Visa et Mastercard.* Chèques bancaires à l'ordre de *Old Glory Corporation.* Notre dernier catalogue est disponible sur simple demande contre 1 £ + une enveloppe grand format (avec 1 coupon réponse international).

FIGURINES CONTENANT DU PLOMB
NE CONVIENNENT PAS AUX ENFANTS EN BAS AGE

Alain Touller Figurines

CREATEUR ET FABRICANT EN 15 ET 25 MM

NOUVEAUTES 15 mm :
Alliés et ennemis de rome : Francs, goths... : 30 références
Bizantins XI au XIIIe siècle : 35 références
Féodaux XIIe siècle : 31 références
Ier empire France : chasseurs à pied de la garde, aides de camp (8 variantes)

Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

ALAIN TOULLER FIGURINES
210, chemin de la Tourraque
06640 Saint-Jeannet
Tél. : 92. 11. 01. 21

ARTICLES of WAR, Ltd.

Spécialisé en livre d'histoire et de documentation militaire

Plus de 10 000 titres neufs ou d'occasion

Depuis 17 ans, la vente par correspondance est notre spécialité

Nous acceptons les cartes de crédits Visa International, MasterCard et Discover

VISA MasterCard DISCOVER

Service rapide, expéditions dans le monde entier
Catalogue gratuit sur simple demande écrite
Si vous passez par Chicago, venez nous voir
8806 N. Bronx Avenue
Skokie, Illinois 60077 - 1896, USA
Tél. : (19-1) 708. 674. 7445 - Fax : (19-1) 708. 674. 7449

FEODAL

Conception & fabrication d'éléments de décors 15 et 25 mm.
(Réalisation de commandes personnalisées de 6 à 30 mm, devis gratuit).

15 mm : Antiquité, Moyen Age, Renaissance (architectures civiles & militaires)
25 mm : Moyen Age (fortifications, machines de guerre...)

Catalogue contre 4 timbres

FEODAL, 2, rue Bodiguel, VV7 - 44000 Nantes
Tél & Fax : 40. 08. 29. 35

LES GRENADIERS MEXICAINS — FIRST CORPS 25 MM

Ci-dessus.

En complément de notre dossier sur la guerre américano-mexicaine, voici une sélection de figurines 25 mm sur cette période. Moins connus que les fameux lanciers de la garde, les grenadiers de la garde des pouvoirs suprêmes est une des formations l'une plus prestigieuses de l'armée mexicaine. Leur uniforme est très inspiré de celui des grenadiers sous l'Empire. *(Peinture Pierre Laporte)*

LES REGULIERS AMERICAINS — FIRST CORPS 25 MM

Ci-dessus.

Les soldats de l'infanterie régulière américaine portent, à l'époque du conflit avec le Mexique, un uniforme bleu gris standardisé à presque toute la troupe. Un officier, avec sa couverture roulée rouge, mène la charge, accompagné de deux *Privates*, dont un blessé. *(Peinture Pierre Laporte)*

L'ARMEE SIKH WARGAMES FOUNDRY 25 MM

Ci-dessus.

Les Britanniques prennent un soin tout particulier à détailler leurs divers conflits coloniaux, tout particulièrement les guerres des Indes. A défaut de conquêtes coloniales françaises, consolons-nous avec ces magnifiques artilleurs sikhs, appartenant aux troupes régulières, et qui bénéficient d'une gravure tout à fait remarquable. *(Peinture Christophe Caillaud)*

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES
TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 42. 27. 50. 09 FAX : 42. 27. 20. 81

DESCARTES BOUTIQUES

Pistoleros DIXON 25 mm (peinture Ch. Caillaud)

NOUVEAUTÉS DIXON

DIXON Lot n° 1 : PISTOLEROS À PIED : 10 Fantassins armés de colt, Fusils, Winchesters, + 1 blessé ..... 99 F

Lot n°2 : SECESSION - DIORAMA « DILIGENCE » :
1 diligence, 1 conducteur, 2 personnages assis, 1 personnage allongé, 1 dame montant dans la diligence et 2 porteurs de bagages ..... 243 F

NOUVEAUTÉS ESSEX 15 MM

Lot n°3 : CROISADES 1096/1128 : boîte d'armée contenant 1 Roi et 2 Nobles, 18 Chevaliers à cheval, 9 Chevaliers à pied, 32 pélerins armés, 16 arquebusiers, 24 archers, 24 lanciers ..... 360 F

NOUVEAUTÉS WARGAMES

Lot n°4 : CROISADES d'Eurogames : jeu associant tactique, stratégie, diplomatie et jeu de rôle... 6 scénarios tactiques et 4 stratégiques ainsi qu'un scénario pour jeu de rôle. (Attention, il est nécessaire d'avoir CRY HAVOC et SIEGE, dans la même collection, pour jouer certains scénarios). ..... 268 F
Lot n°5 : A FAMOUS VICTORY de MOMENTS IN HISTORY; en anglais. Blenheim 13 Août 1704 et Ramillies, 23 Mai 1706, de 1 à 4 joueurs ..... 309 F

Je désire recevoir :

Lot N° 1	exemplaires au prix de	**170 F** =	..... **F**
Lot N° 2	exemplaires au prix de	**176 F** =	..... **F**
Lot N° 3	exemplaires au prix de	**355 F** =	..... **F**
Lot N° 4	exemplaires au prix de	**469 F** =	..... **F**
Lot N° 5	exemplaires au prix de	**279 F** =	..... **F**
Participation aux frais de port (envoi recommandé)			..... **40,00 F**

Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... **Ville** .....

Tél. : .....

Le nouveau catalogue DESCARTES est joint gratuitement à toute commande. Également disponible sur demande contre **2** timbres à **2,80 F**

VV MARS-AVR. 96

Ci-contre. Pendant la guerre de Sécession, la cavalerie confédérée doit sa renommée à ses coups de main hardis plus qu'à sa réussite sur les champs de bataille. Parmi les régiments de cavalerie du Sud, le 1st Virginia, qui sera d'ailleurs presque anéanti à la bataille de Bull Run, est vraiment exemplaire, les cavaliers portant un uniforme unique et somptueux qui les fait surnommer les « hussard de la mort ». *(Peinture Christophe Caillaud)*

Ci-contre. Magnifique pièce, cette diligence Dixon est indispensable à tous les joueurs de règles d'escarmouche sur le Far West. Ces braves voyageurs ne savent pas encore que de terribles Comancheros les attendent sur le bord de la piste... *(Peinture Christophe Caillaud)*

Ci-contre. Guernesey Foundry, nouvelle marque installée — comme son nom l'indique — dans les îles anglo-normandes, nous a fait parvenir en avant première ces quelques échantillons de sa production. L'épopée du Far West est particulièrement bien mise en valeur par la diversité des costumes et des attitudes, ainsi que par la qualité de la gravure (œuvre de Mike Copplestone). La gamme complète comporte des civils, des policiers, des détectives, des cowboys, des indiens, des bandits, bref, de quoi refaire un film de western sur un table de jeu ! Pour la suite, Brian Ansell, responsable de la marque, nous a parlé de la guerre de Sept ans. A suivre... *(Peinture Christophe Caillaud)*

Quelque part sur le front russe, un Pak 40 (75 mm) s'apprête à faire face à l'assaut d'une nuée de T-34. *(Peinture Stéphane Langlois)*

Ci-dessous, à gauche. En juillet 1941, devant la menace allemande, Staline ordonne la formation de dix divisions avec des prisonniers issus des goulags de la NKVD. La tenue de travail noire des forçats feront surnommer ces unités les divisions « noires ». Ces hommes trouvent ainsi une chance de se racheter de leurs « fautes », même si la plupart sont renvoyés au goulag dès le conflit terminé. Pour plus de détails sur ces unités — dont l'existence est longtemps restée inconnue des Occidentaux —, les lecteurs peuvent se reporter à l'article paru dans *Militaria* n° 118. *(Peinture Stéphane Langlois)*

Ci-dessous, à droite. L'armée rouge est la première à se doter d'unités entièrement équipées d'armes automatiques, en l'occurrence ici des PPsh 41. Ces soldats, vêtus de la veste matelassée caractéristique de la seconde moitié de la guerre, sont prêts à marcher jusqu'à Berlin ! *(Peinture Pierre Laporte)*

RemarK

UN GRAND CHOIX DE FIGURINES
AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ PRIX

*Figurines Chariot Miniatures **15 mm**, peinture P. Deffayet, C. Caillaud.*

Toutes échelles : 6, 15, 25 mm.
Toutes périodes : de l'Antiquité à la Seconde Guerre mondiale.
Figurines : **AB Figures, Chariot, Falcon, Figurehead, Hallmark, Irregular, Touller, Peter Pig.**
Peintures : **Color Party.**
Publications : **First Empire, Miniature Wargames.**

Vente par correspondance et demande de catalogues :

9, rue Thimonnier,
75009 Paris.
Tél. : (1) 42. 85. 05. 35

ELITE MINIATURES

Des figurines 25 mm de qualité pour le collectionneur et le joueur.

Notre gamme : Français, Autrichiens, Russes et Prussiens pour l'Empire (1800 à 1809), Saxons (1800 à 1815), Britanniques en Espagne (Empire), Français et Britanniques (Guerre de Sept ans), Celtes et Romains des guerres puniques.

Nos prix : £0,50 par figurine (£0,60 pour figurine à cheval) - Artillerie : £2,50.

Frais d'envoi : 20%. Notre catalogue est disponible contre 3 coupons réponses internationaux ou £ 1,25.

Paiement par carte de crédit accepté.

Elite Miniatures : 26, Bowlease Gardens, Bessacarr, Doncaster, S. Yorkshire, DN4 6AP
Royaume-Uni. Tél : (19-44) 302. 53. 00. 38

ELLERBURN ARMIES — Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm

Notre gamme comprend : *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance - Troupes coloniales britanniques -*

Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles !
Prix : £ 0,45 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.15 Catalogue : £ 1.50

ELLERBURN ARMIES
Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering
N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751. 47. 42. 48 - Fax : 1751. 47. 72. 98

Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international. Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.

Les figurines et modèles SHQ, MMS et Drew's Militia ont été aimablement fournis par la société **Exokit**, les figurines Falcon, Chariot et Irregular par la société **Remark**, les figurines Essex et Dixon par le magasin **Descartes Wagram**.

Guerre d'Indépendance américaine Old Glory et Front Rank 25 mm (peinture C. Caillaud)

Guerre de Sept ans Old Glory 15 mm (peinture C. Agostini)

CHAMP DE MARS

Le magasin du jeu de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : (1) 48. 04. 01. 02 - Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

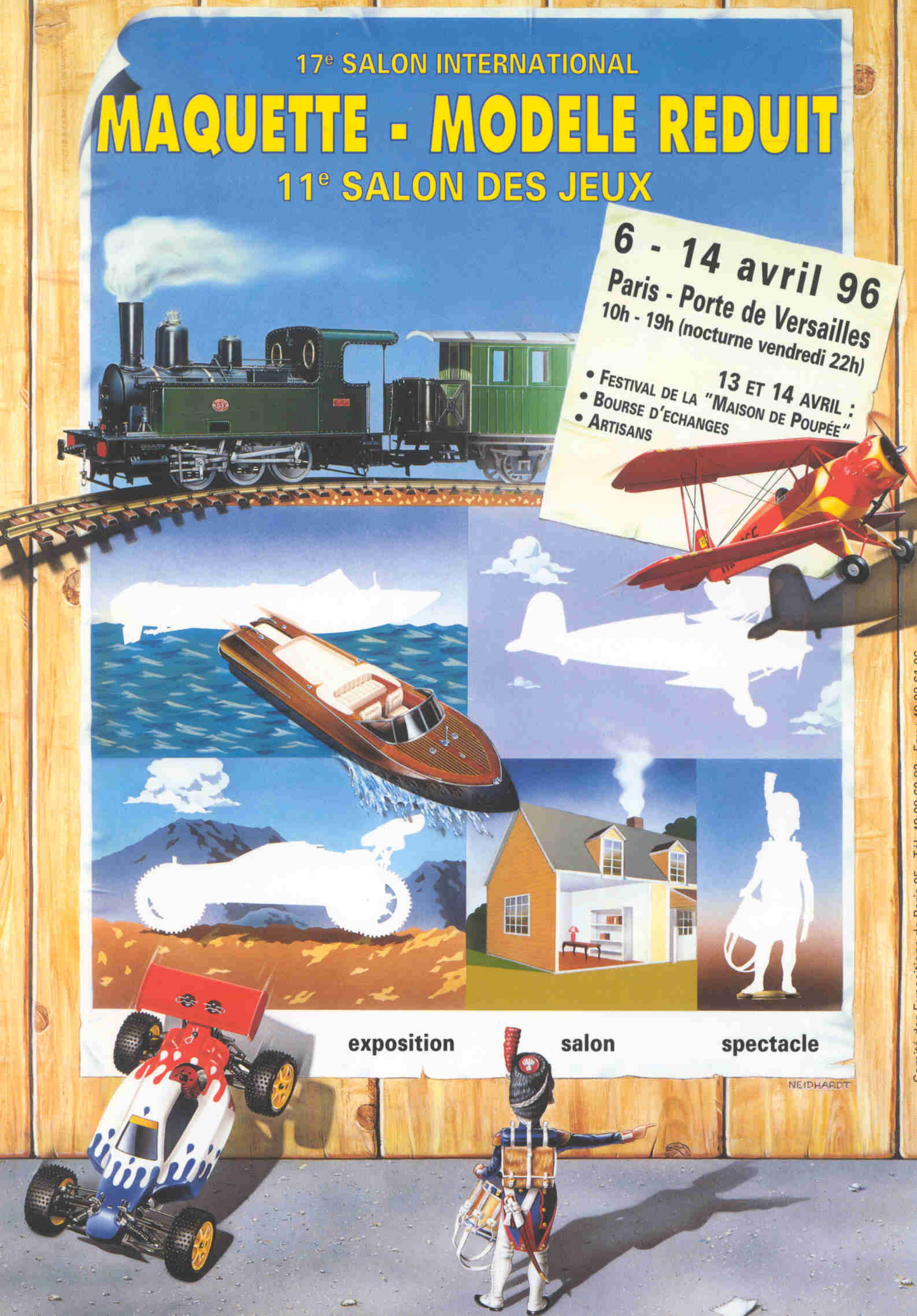
FIGURINES 6 À 25 MM : Old Glory - Front Rank - Battle Honours - Dixon - FAA - Heroics and Ros - Wargames Foundry - Frei Korps - Kennington - Two Dragons - Polly Oliver - Chariot - TTM.

EPOQUES : 6 mm : toutes époques 15 mm : Antiquité - Moyen Age - XVIe - XVIIe - XVIIIe - Révolution française - Empire - Sécession - Mexique - Deuxième Guerre Mondiale
20 mm : Ier Empire - Deuxième Guerre Mondiale
25 mm : Antiquité - Moyen Age - XVIIe - XVIIIe - Ier Empire - Mexique - Sécession - Première Guerre Mondiale
Navires à voiles : Langton - GHQ : 1/200^{e}
Hallmark : 1/2 400^{e}
Navires 1ère et 2e Guerre Mondiale : 1/1 200^{e}
Hallmark : 1/6 000^{e}
Décors pour camps, villes et dioramas, 15 et 25 mm
Maisons et fortifications : 6, 15, 20 et 25 mm

NOUVEAUTES :

Wargames Foundry 25 mm :Vieille Garde
Polly Oliver, 15 mm : Guerre d'Indépendance américaine, Hessois, Minutemen
Battle Honors, 15 mm : Vétérans d'Espagne dépenaillés
Stone Mountain, 15 mm : canons et drapeaux Guerre de Sécession

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE
Vente également par correspondance.
Catalogue noir et blanc 25 mm et catalogue noir et blanc autres échelles (40 FF franco chacun, avec plus de 70 pages).


17e SALON INTERNATIONAL
MAQUETTE - MODELE REDUIT
11e SALON DES JEUX
6 - 14 avril 96
Paris - Porte de Versailles
10h - 19h (nocturne vendredi 22h)
13 ET 14 AVRIL :
• FESTIVAL DE LA "MAISON DE POUPÉE"
• BOURSE D'ECHANGES
• ARTISANS
exposition
salon
spectacle
NEIDHARDT

Niveau 1 — Marais
Niveau 3
Niveau 5
Niv. 2
Niveau 4
Niveau 6
Routes
Rivière
Bois
Localité
Vergers

17h	1	04h
18h	2	05h
19h	3	06h
20h	4	07h
21h	5	08h
22h (+1)	6	09h
23h (+2)	7	10h
	8	11h (+1)
	9	12h (+1)

N

ABBEVILLE
Château de Bagatelle
La Somme
Cambron
Mautort
Rouvroy
Yonval
Monts de Caubert
Les Planches
Epagnette
Epagne
Epagnette
Eaucourt-sur-Somme
Mesnil-Trois-Fétus
Caubert
Villers-sur-Mareuil
Mareuil-Caubert
Bienfay
Bray-les-Mareuil
Moyenneville
Cote 104
Huchenneville

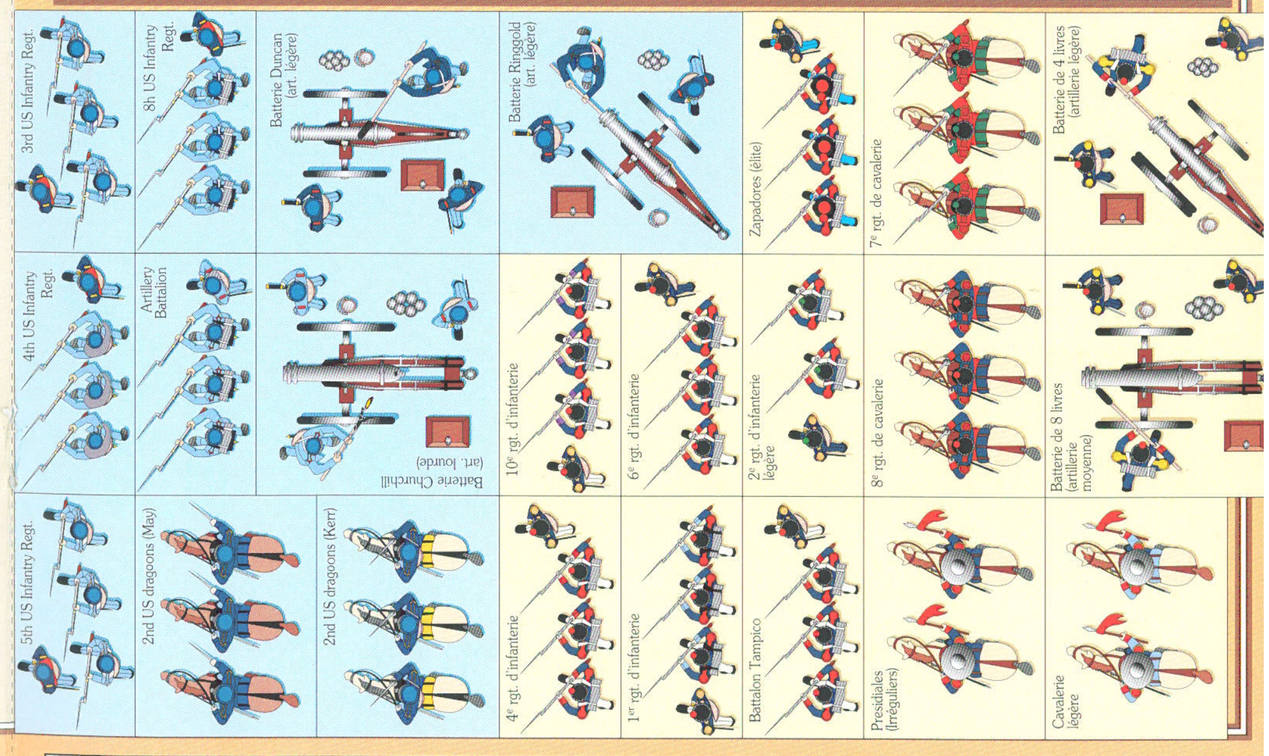
Service cartographique de *VaeVictis*

CARTE DE LA BATAILLE

ABBEVILLE 1940

© *VaeVictis* - Histoire & Collections 1996. Infographie Didier Bourgeois.

PIONS ET MARQUEURS, BATAILLE D' ABBEVILLE 1940 *(recto)*



PIONS POUR LE JEU « LOS GRINGOS ! », 1846-1848

© Vae Victis-Histoire & Collections 1996. Infographie Patrick Lesieur, Jean-Marie Mongin, Christophe Camilotte.